SPECIAL REPORT **E3** Bili smo u Los Angelesu!

NA HACK CD-U QUAKE 3

HACKER

BROJ 49 LIPANJ 1999. CIJENA 32 KN

JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA

PRVI PRIKAZUJEMO

STAR WARS EPISODE ONE: THE PHANTOM MENACE

DUNGEON KEEPER 2

DVOBOJ 3D KARTICA

VOODOO 3 RIVA TNT 2

ISSUE 49 JUNE 1999



28 DEN, 900 SIT, 8 KM

FLEET COMMAND • MIDTOWN MADNESS • SPORTS CAR GT • WILD METAL COUNTRY • MACHINES • CLOSE COMBAT 3
SVEMIRSKI KAPETAN • SILVER • NBA IN THE ZONE '99 • POY POY 2 • IMPERIALISM 2 • MICROSOFT PINBALL ARCADE • GTA LONDON

autronic
computers
POSLOVANJE BEZ AVANTURE



AUTRONIC PIII 500 (FORMULA1)

CPU INTEL PENTIUM III 500 MHz, INTEL SEATTLE-2 PENTIUM II SE440BX, AGP, ATX,
DIMM 256 MB PC100 BX 7ns, HARD DISK IBM 9,1 GB SCSI, 9LZX ULTRA2SCSI, 4 MB BUFFER, 10200 RPM,
ADAPTEC 2940U2W ULTRA2 WIDE, CREATIVE LABS GRAPHIC BLASTER RIVA 128 TNT AGP 16 MB,
CD PLEXTOR ULTRAPLEX 40 x SPEED SCSI, SOUND BLASTER CREATIVE LABS LIVE VALUE SB4670,
US ROBOTICS FAX-MODEM-VOICE 56K V,90 INTERNI
MICROSOFT INTELLI MOUSE PS/2 + MOUSE PAD, KEY TRONIC TIPKOVNICA KT-2001 ERGOFORCE PS/2
PHILIPS COLOR MONITOR 17" 107MP BRILLIANCE,1600*1200 LR, NI, DIGITAL, ZVUČNICI, MIKROFON

22.950,00 Kn

AUTRONIC PII 400

CPU INTEL PII CELERON 400A, 128k, PPGA, FIC CE31-A PENTIUM II, SOCKET 370, CHIPSET SIS EAGLE, VGA
SIS 620 3D AGP 8 MB, AUDIO ESS ES1938 I CONTROLLER ON BOARD ULTRA ATA/66, DIMM 64 MB PC100 7ns
HARD DISK 6400 MB WESTERN DIGITAL ULTRA ATA/66, CD-ROM 40 x SPEED PHILIPS, ZVUČNICI 120 W
JATON COMMUNICATOR II FAX-MODEM-VOICE V.90 56K INTERNI, KEY TRONIC TIPKOVNICA KT900 EURO,
MOUSE + MOUSE PAD, PHILIPS COLOR MONITOR 105E 15" LR, NI, DIGITAL KONTROL

5.999,00 Kn

GRAFIČKE KARTICE	
DIAMOND VIPER V770, AGP 4X, RIVA TNT2, 32 MB SDRAM, RETAIL **NOVO!!!**	1,552 Kn
ATI RAGE FURRY128GL XPERT 128, AGP, 32 MB SDRAM, TV-OUT	1,168 Kn
STB VOODOO3 3000, AGP, 16 MB SDRAM, DVD HARDWARE ASSIST, TV/S-VIDEO OUT **NOVO!!!**	1,532 Kn
CREATIVE LABS GRAPHIC BLASTER RIVA 128 TNT, AGP, 16 MB SDRAM, RETAIL	830 Kn
ZVUČNE KARTICE	
CREATIVE LABS SOUND BLASTER AWE 64	298 Kn
CREATIVE LABS SOUND BLASTER LIVE VALUE SB4670, PCI, RETAIL	765 Kn
CREATIVE LABS SOUND BLASTER PCI 128 PNP	327 Kn
DVD-ROM / DVD-KIT	
DVD-ROM HITACHI GD2500, IDE	859 Kn
DVD KIT TOSHIBA SD-M1202 DVD-ROM + MPEG II CARD, BOX	1,581 Kn
DVD KIT SONY DDU220E/H, 5X DVD + MPEG II CARD, EIDE, P&P, RETAIL	2,044 Kn
DVD-KIT CREATIVE PC-DVD ENCORE 6X, 6X DVD-ROM + MPEG II CARD, RETAIL **NOVO!!!**	2,040 Kn
MODEMI	
US ROBOTICS FAX-MODEM-VOICE 56K V.90 INTERNI, PCI	450 Kn
US ROBOTICS FAX-MODEM-VOICE 56K V.90 INTERNI	803 Kn
US ROBOTICS FAX-MODEM-VOICE 56K V.90 EXTERNI	1,049 Kn
JATON COMMUNICATOR FAX-MODEM-VOICE 56K V.90, SPEAKERPHONE, INTERNI	342 Kn
JATON COMMUNICATOR FAX-MODEM-VOICE 56K V.90, USB, INTERNI **NOVO!!!**	588 Kn

PISAČI	
EPSON STYLUS COLOR 440 (win) ink jet, A4, 4 str/min, 720 dpi	1,121 Kn
EPSON STYLUS COLOR 640 (dos, win) ink jet, A4, 5 str/min, 1440 dpi	1,524 Kn
EPSON STYLUS PHOTO 750 (win,mac), color, 1440 dpi, A4, photo-printer	2,118 Kn
HP LASERJET 1100 A4, 600 dpi, 8 str/min, 2 MB	3,199 Kn
HP DESKJET 695C A4, 600*600, 5 str/min	1,172 Kn
HP DESKJET 710C A4, 600*600, 6 str/min	1,810 Kn
OSTALO	
IBM HARD DISK 16GP DTTA351010 10.1 GB Ultra ATA/33, 5400 RPM	1,400 Kn
TIKOVNICA KEY TRONIC KT-800, PS/2, AT **NOVO!!!**	99 Kn
Microtek scanner Phantom 336 CX, A4, 1 prolaz, 36 bitni, opt.300x600, max.9600, USB, Portabl **NOVO!!!**	990 Kn
Microtek scanner Phantom 636, A4, 1 prolaz, 36 bitni, opt.600x1200,max.9600, parallel port	990 Kn
IOMEGA ZIP DRIVE 100 MB ATAPI INTERNI	676 Kn
CD-ROM 40 X SPEED PHILIPS	444 Kn
EZONICS EZCAM USB CAMERA	555 Kn
GENIUS JOYSTICK F-22	111 Kn

U CIJENU NIJE URAČUNAT PDV 22%

DNEVNO AŽURIRAN KOMPLETAN CJENIK, NOVE KOMPONENTE I KONFIGURACIJE, POSEBNE POGODNOSTI POGLEDAJTE NA WWW.AUTRONIC.OPEN.HR

Zagreb, Gruška 22, tel. 01/6153 - 500, fax. 01/6152-733
http://www.autronic.open.hr, e-mail: autronic@open.hr



HRVATSKI

časopis za pravu zabavu!

novi broj u prodaji

EKSKLUZIVNA RECENZIJA

STAR WARS EPISODE I THE PHANTOM MENACE



42

Predstavljamo vam ekskluzivnu recenziju nove Star Wars igre pred kojom se Lara Croft može sakriti. Točka.

SPECIAL REPORT E3

Bili smo u Los Angelesu na najvećem svjetskom sajmu interaktivne zabave. Pročitajte izvještaj naših reportera koji su isprobali puno novih naslova, ludirali se u Hollywoodu i grickali hamburgere.



13

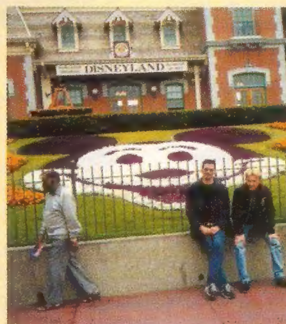
POPIS OGLAŠIVAČA

ACS .80
AD COMP .104
AGFA BADROV .57
AGFA BADROV .57
ALGORITAM .KORICE
AUTRONIC .3
CENTAR INFORMATIKA .68
CONTINENTAL MEGASTORE .70
CONTINUUM .104
EDINKOM .55
FORMEL .KORICE
FOTO BADROV .80
GLOBAL NET .90
HG SPOT .90
INFO GAMA .98
INFOLAB .55
ISSA FILM & VIDEO .106
MACRO-MICRO .112
MEDVEDNICA .80
MELCOMP .76
MICROLINE .KORICE
MICROSOFT .49
MT UREDSKA OPREMA .57
NEZBIT .61
NINTENDO .12
PENTAGRAM .44
RECRO .72
RENOPROM .6
SENSO .30,31
SMS RAČUNALA .59
ZNAK .74
ZOLA .78

LIPANJ 1999. BROJ 49 HACKER JUNE 1999. ISSUE 49

RUBRIKE

9 UVODNIK
10 PISMA ČITATELJA
13 SPECIAL REPORT: E3



88 HACKER.NET
94 FILMOVIES
107 DVD DEPO
110 HACKER CLUB
114 STRIP

HELP-LINE

108 SOS
109 BEZ PANIKE

HARDWARE

96 RIVA TNT 2 VS VOODOO 3



100 VELIKI TEST IGRAĆIH KONTROLERA



102 PACKARD BELL TACOMA GAME STATION 350 PLATINUM
102 YAMAHA CRW4416E
103 EPSON STYLUS COLOR 640
104 XEROX SOHO INKJETI
105 FIC CE31-A
105 KEYTRONIC TASTATURE
105 WAVEFORCE 192 DIGITAL+YST M20 DSP

RECENZIJE

42 STAR WARS EPISODE 1: THE PHANTOM MENACE
46 MIDTOWN MADNESS



50 STAR WARS: POD RACER



52 EXPENDABLE
54 SPORTS CAR GT
56 WILD METAL COUNTRY
58 CLOSE COMBAT 3
60 SVEMIRSKI KAPETAN
62 EHRGEIZ: GOD BLESS THE RING
64 JACK NICKLAUS 6: GOLDEN BEAR CHALLENGE
65 MACHINES
66 SILVER
67 NBA IN THE ZONE
69 BUBBLE BOBBLE HERO 2
71 UEFA CHAMPIONS LEAGUE 98/99
73 POY POY 2
75 IMPERIALISM 2

RECENZIJE PLUS

77 QUAKE 2: QUAD DAMAGE
79 GTA LONDON 1969
81 MONTEZUMA'S RETURN
82 FISHERMAN'S BAIT
82 NECTARIS MILITARY MADNESS
83 WEST FRONT
84 BOSS RALLY
84 LIVE WIRE
85 BLAZE&BLADE
85 MALKARI

CONTINUUM & HACKER te nagrađuju

EKSKLUZIVNI THRUSTMASTER
ZASTUPNIK ZA HRVATSKU

OSVOJI THRUSTMASTER JOYSTICK



NAGRADNO PITANJE

Navedite točnu adresu internet stranica tvrtke Continuum!

1. NAGRADA
TOP GUN PLATINUM



2. NAGRADA
TOP GUN



Ako znaš točan odgovor, napiši ga na dopisnicu i pošalji s izrezanim kuponom na adresu redakcije:
Janus-Press, Petrinjska 11, 10000 Zagreb
s naznakom "Za Thrustmaster N.I"

U obzir dolaze odgovori pristigli zaključno do **20.6.1999.**
Imena sretnih dobitnika potražite na uvodnoj stranici sljedećeg broja.

THRUSTMASTER
NAGRADNI
KUPON

HACKER

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE
Izlazi mjesečno

IZDAVAČ
JANUS PRESS d.o.o.
Petrinjska 11, 10 000 Zagreb
tel/fax: 435 179,
E-mail: janus@zg.tel.hr

DIREKTOR
Senka Kušer

TEHNIČKI UREDNIK
Tomislav Mijić

GLAVNI I ODGOVORNI UREDNIK
Kristijan Žibreg

GRAFIČKI UREDNIK
Igor Vranješ

KOMPJUTORSKI PRIJELOM I PRIPREMA ZA TISAK
JANUS STUDIO
Željka Mokos
Darko Poslek

UREĐIVAČKI KOLEGIJ
Damir Đurović
Berislav Jozić
Patrik Pencinger
Denis Kovačić

SURADNICI
Alan Graf
Berislav Jozić
Damir Đurović
Goran Račić
Dario Rakovac
Damir Rukavina
Denis Kovačić
Goran Stančić (strip)
Hrvoje Herceg
Igor Duić
Krešimir Lauš
Kristina Jeren
Mario Bošnjak
Mislav Mataija
Miroslav Puljiz
Patrik Pencinger
Tihomir Jauk
Vedran Januš

LEKTOR
Ankica Đerek

PRETPLATE
JANUS LINGUA d.o.o.
Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb
tel/fax: 427 883, 429 810
žiro račun: 30105-603-28346
E-mail: janus@zg.tel.hr
WWW: www.hacker.hr

RAČUNOVODSTVO
Melita Šobot
Nada Delač

AGENCIJA ZA KONZALTING
INTERMEDIA, Habdelićeva 4
tel: 431-761
fax: 427-039
E-mail: intermedia@zg.tel.hr

IZRADA FILMOVA
Janus studio
Petrinjska 11/IV, 10000 Zagreb
tel/fax: 435-179, 427-883, 429-810

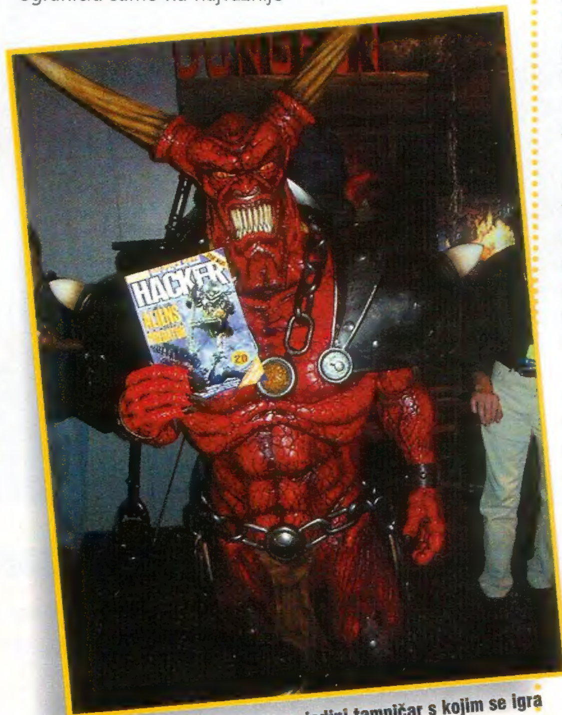
TISAK
HRVATSKA TISKARA
Slavonska avenija 4
10000 Zagreb
tel: 6166-666
ISSN 1330-7126

SMILING, HAVING FUN...

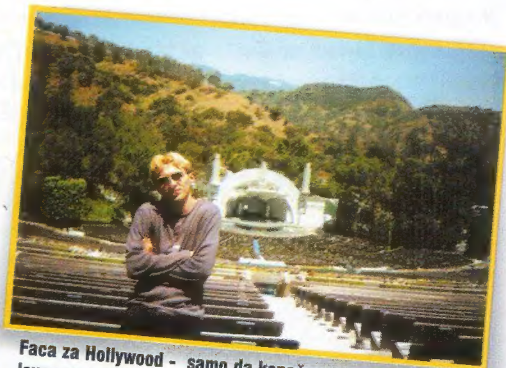
"...Feeling like a number one". Uzdajući se u zdrav razum naših čitatelja, dopustih si da uvodnik ovog broja započnem u raspjevanom tonu jer se Hackerov novinarski duet u sastavu Krešimir "Virus" Mijić i moja malenkost upravo vratio iz zemlje okupane kalifornijskim suncem u sivilo nadurenih zagrebačkih ulica i jedino nas još prebiranje po dojmovima pokupljenim u **US of A** spašava od neminovnog kulturološkog šoka što ga doživjesmo sletjevši na pustu zagrebačku zračnu luku čijim klaustrofobičnim hodnicima u gluho doba noći lete sove. Sutradan je već trebalo prionuti poslu i na ho-ruk završiti Hacker kojem se već opasno bližio deadline - *business as usual*. Koliko smo kilograma žive vage zbog toga izgubili već je druga priča...

Kako se već opasno približavamo tradicionalno sušnoj ljetnoj sezoni u kojoj se rijetko izdaju block-buster naslovi, nismo vas željeli razočarati nego smo dali sve od sebe da u izravnim kontaktima s našim stranim partnerima u Zagreb donesemo igre po kojima ćete ovaj broj pamtiti. Dragi čitatelji (i čitateljice), Hacker vam u ovom broju premijerno donosi recenzije dvaju novih *Star Wars* naslova: *The Phantom Menace* i *Pod Racer*.

Isto tako, ovaj smo broj osvježili i nekim drugim zanimljivim sadržajima. Naravno, naglasak je bio na izvještaju sa E3 sajma - najvećeg svjetskog sajma interaktivne zabave - na kojem je ove godine bilo predstavljeno više od **1600** naslova. Kako niti jedan cijeli Hacker ne bi bio dovoljan da vam predstavimo sve igre koje smo ondje vidjeli, morali smo se ograničiti samo na najvažnije



Hackerov službeni tamničar - jedini tamničar s kojim se igra



Faca za Hollywood - samo da konačno negdje nabasam na lovce na talente

novitete. Dakako, sve ostale informacije (prikupljene na nekoliko desetaka kilograma press kitova) predstavit ćemo vam tijekom godine, a radi E3 reportaže smo u ovom broju izbacili cijelu sekciju Novosti.

Isto tako, donosimo vam prikaze Quakea 3, kojeg možete premijerno instalirati s ovomjesečnog CD-a, i Dungeon Keepera 2, kojeg su ljudi iz Bullfroga odlučili opet malo odgoditi. Glede odgoda, vidjeli smo mnogo "sumnjivih" naslova u kakvom-takvom igrivom stanju, a oko tih štandova se obično motala gomila pretjerano uslužnih i nasmijanih (u Americi se osmijeh ne skida od jutra do mraka) PR osoba zarobljenih u tijelima vječno mladih kalifornijskih ljepotica s prevelikim plućima koje su se trsile uvjeriti nas da će igra *"sigurno izaći u najavljenom roku"*. Ljudi, ne biste vjerovali, ali vidjeli smo *Daikatanu* i *Tiberian Sun* - stvarno postoje. I dok prvi nije bio posebno stabilan i upečatljiv, za *Tiberian Sun* se mogu zakleti da će požnjeti instant uspjeh kada izađe na tržište, a izaći će početkom jeseni (pa naravno da su ga odgodili).

I dok smo mi plandovali u LA-u, naše su kolege, čameći u Zagrebu na četvrtoj razini ispod zemlje, testirale novi hardver. Tako je Patrik izravno sukobio grafičke kartice *Voodoo 3* i *RIVA TNT 2* ne bi li dokučio koja je bolja i pri tome se propisno umorio od uglavljivanja vijaka u kućište stroja za testiranje - gotovo se mogu zakleti da je smršavio par kilograma za vrijeme našeg odsustva.

Inače, Šokre cijelo vrijeme kuje planove kako nabrzaka oženiti neku kalifornijsku plastičnjaču i pribaviti si zelenu useljeničku kartu, a ja još uvijek ne mogu vjerovati da sam svega prije 20-ak dana u *Universal Cityju* uživao u pogledu na zgrade u kojima je u tom trenutku vjerojatno nekoliko celebrityja snimalo svoje buduće flopove, a par milja dalje je vjerojatno *Leo DiCaprio* negdje u svojoj skupoj kućerini na *Beverly Hillsu* dekadentno uživao u porocima koje sa sobom nosi slava i novac. Želim vam ugodnu zabavu uz novi broj Hackera.

Kristijan Žibreg
glavni i odgovorni urednik

TKO SU NAGRAĐENI IZ PROŠLOG BROJA?

Thrustmaster nagradna igra

1. nagrada Željko Petrčić, Hvar
2. nagrada Ante Kljaković, Zagreb
3. nagrada Goran Vrbanac, Zagreb

Dobitnici iz Zagreba nagrade podižu u redakciji.

Puzzle nagradna igra
Popis nagrađenih u Algoritmovoj nagradnoj igri Puzzle možete naći na str. 40

PISMA ČITATELJA

Nakon šoka iz prošlog broja kada smo u ovoj rubrici podijelili originalne igre svakom čitatelju kome smo objavili pismo, slijedi grubi šok povratka u realnost. Ne kažemo da ovakvih akcija ponovo neće biti, no ne tvrdimo niti da ćemo to ponovo napraviti već u sljedećem broju. To je još jedan od mnogobrojnih razloga zašto ovu novinu volimo zvati jedinim časopisom s kojim se igra.

PIŠITE NAM

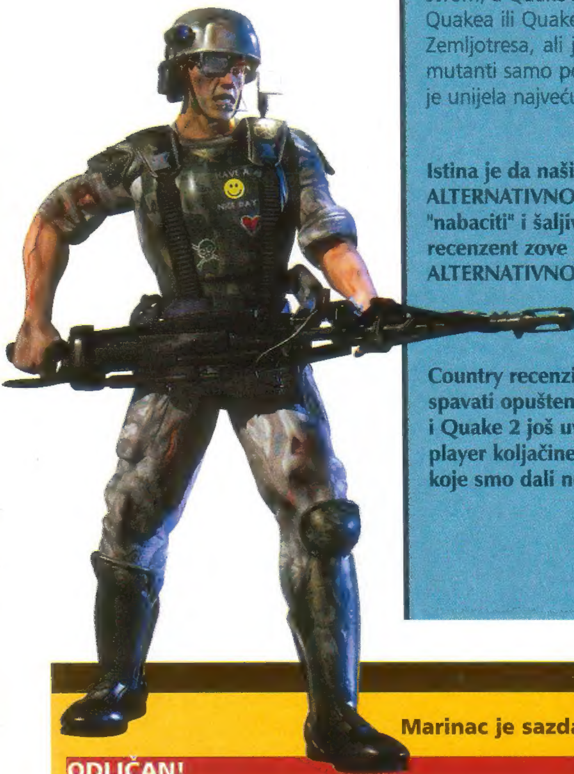


POŠTOM "Janus-Lingua d.o.o." (PISMA ČITATELJA), Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb

MAILOM janus@zg.tel.hr (u SUBJECT stavite PISMA CITATELJA)

NAPOMENA

Sva vaša pisma pristigla poštom ili mailom obvezatno moraju imati navedenu naznaku, u protivnom će završiti u Recycle Binu



PISMO MJESECA

Čitatelj Domagoj, frustriran našim povremenim pljuvanjem po Quakeu 2, odlučio je svoju dušu olakšati napisavši nam pismo. Iako ova redakcija voli pljuvati po komadićima zabavnog softvera napravljenima bez imalo mašte i strasti, dakako da imamo respekta prema legendama. Po našem mišljenju, Quake je i dalje, bez obzira što ga je po pitanju grafike odavno prestigla konkurencija, još uvijek besprijekorna pucačina koja uspijeva podići adrenalin na pristojnu razinu i još je uvijek najzabavnija igra za mrežno klanje.
Za svoj trud Domagoj dobiva uistinu posebnu nagradu - Quake: Quad Damage, najnoviji Quake paket iz Activisiona koji u jednoj povećoj kutiji objedinjuje Quake 2, Quake 2 Mission Pack 1 & 2 te Quake Netpack 1 (ukupno 4 CD-a).

DOSTA PLJUVANJA PO QUAKEU!

Dragi Hackerovci,
molim vas da skrenete pozornost na moje pismo u kojem se želim osvrnuti na nepoštivanje starijih 3D pucačina. Naime, u vašim recenzijama u okvirić ALTERNATIVNO znate staviti podrugljive komentare. Ako recenzirate neku 3D pucačinu, ona obavezno u tom kutku pod alternativno navedete Qukae 2 s komentarom "Oh bože!", "nemam komentara", "nikad čuo", "zar i to?" itd. Gdje je tu poštovanje prema kralju FPS-ova Quakeu 2? Vi pišete o nekakvom Half-Lajfu, Anrilu, Sinu i Šogo: MAD-u kao o čudima tehnike pred kojima se stari dobri Kvejk 2 treba sakriti. Ma dajte! Lako je stvarateljima novih 3D pucačina - oni su vidjeli što su dečki iz id Softwarea propustili, to zapisali, otkupili pravo na Quake engine (SiN, Half-Life, Hereteic) i mutanta prozvali novom igrom. Vi to prozivate savršenstvom, a Quake 2 odabacujete poput starog smeća. Razmislite koji je veći skok tehnologije: s Duke Nukema 3D na Quakea ili Quakea 2 na Unreal. Priznajem da su Polovanjak, Nestvarni, Luđak i Grešnik bolje igre od legendarnog Zemljotresa, ali je on bio čudo tehnologije dok su ljudi mislili da nema bolje igre od Duke Nukema 3D. Vaši su mutanti samo poboljšane kopije Quakea 2. Obratite pozornost na ovu primjedbu i prestanite pljuvati po igri koja je unijela najveću revoluciju u svijet FPS-ova od doba Dooma. Osim ovoga, ostatak časopisa je super.

Domagoj iz Pleternice

Istina je da naši recenzenti vole, ako pod ALTERNATIVNO navedu Quake ili Quake 2, "nabaciti" i šaljivi komentar, posebice ako se recenzent zove Damir Rukavina, gdje pod ALTERNATIVNO mogu doći različite opcije poput spavanja, kopanja kanala, vožnja tenka zelenim valom (Wild Metal Country recenzija u ovom broju), no možeš spavati opušteno jer ovoj redakciji su Quake i Quake 2 još uvijek najbolje mrežne i single-player koljačine, bez obzira na veće ocjene koje smo dali nekim drugim FPS-ovima.



U Quake 2: Quad Damage paketu dolaze 4 CD-a čistog Quake 2 adrenalina.

AVP REAGIRANJA

Marinac je sazdan od 70% tekućine i 30% mesa, ali kako se neozlijeđeno prikrasti toj poslastici?

ODLIČAN!

To je ocjena koju ja dajem vašem recenzentu Krešimir Laušu. Način na koji je posljednji put opisao AvP toliko je dobra da sam je morao pročitati nekoliko puta, te sam se i sam uživio u igru. Samo nastavite tako. Imam i jedno pitanje. Igram Aliens vs Predator demo verziju s alienom. Kako priklati marince? Ubiju me prije nego im se uspijem približiti.

Krešimir Furković

Drago mi ja da ti se svidjela naša iscrpna recenzija. Što se tiče aliena, mrak, uski hodnici i ventilacijski otvori su tvoji najbolji prijatelji. Stoga ti savjetujem (kao i Šokre u svojoj recenziji - pročitaj je još jednom pozornije) da se marincima prikradeš puzući po strpovima i nenadano se obrušiš na njih. Tada će uslijediti vika i zapomaganje, isprekidano kratkim <SPLAT>, <SPLAT> zvukovima.

PREDATOR NIJE JEAN-CLAUDE!

Ne moram vas previše ili uopće kritizirati jer očito sve kritike (kojih je malo) znate, samo da vam kažem da ste fulali u osobi koja glumi predatora u filmu, naime to nije neki bedak, nou gud, metar žilet visok čevap Van Damm, nego KEVIN PETER HALL. Ništa strašno, ali nek' se zna. Ovim pismom pozdravljam svog imenjaka Damira Rukavinu koji je baš zakoooon i nek' i dalje bude takav, baš dobre recenzije piše. Još samo da upitam, koji je najbolji FF joystick trenutačno na tržištu za upiknut?

Damir

Pogrešno - u prvom Predatoru je na sebe odlični kostim opakog grabežljivca na sebe navukao tada nepoznati Jean-Claude Bam Bam. Sto posto! Što se tiče "pikanja", upikni neki od Microsoftovih ili Thrustmasterovih FF kontrolera koji su trenutačno najkvalitetniji na tržištu.

QUAKE KLAN

Pozdrav uredništvu i čitateljima od HR Quake klana Fallen Lords! Uz neke teškoće (nedostatak QW servera), trudimo se biti što bolji - treniramo na Netu svaki dan pa bismo željeli pozvati ostale HR Quakere da nam se pridruže u mrežnom klanu. Posjetite nas na našim stranicama na http://www.tel.hr/zana/fl/ gdje možete naći informacije o nama i novosti iz Quake svijeta

FL Clan

Eto, objavili smo vaše pismo, tako da se svi zainteresirani Quake ovisnici mogu javiti. Možda vas netko i spraši!

GDJE JE ANIMACIJA?

Zašto više nema animacije na početku CD-a. Neda vam se ili je posrijedi neki drugi razlog?

Sven iz Zagreba

Animacije smo maknuli zato što se veliki broj čitatelja tužio na dugo vrijeme učitavanja sučelja CD-a.

SIM CITY PROBLEM

Dragi Hackerovci i Hackerice! Kada sam prvi put uzela Hacker u ruke, shvatila sam da je moje znanje o kompaču čista nula prema onome što piše u Hackeru. Imam jedan mali question za sve vas: kako se pokreće igrica Sim City 3000. Pokušala sam ga s frendicom pokrenuti, ali kompač se samo smrzne i njezin brat pošizi (ali doslovce pošizi). Puno hvala.

Barbara iz Splita

Provjeri u uputama jesi li igru pravilno instalirala i zadovoljava li tvoje računalo minimalne hardverske specifikacije. Često su problemi u igrama uzrokovani DirectX driverima, pa svakako instaliraj najnoviju inačicu s Hackerovog CD-a.



Kad sve zakaže, pročitaj instalacijski priručnik koji je u originalnoj igri preveden na hrvatski

SC 3000 ILI CIV 2?

U pomoć! Ne mogu se odlučiti što kupiti: Civilization 2 ili Sim City 3000. Civilizacija mi je draga jer osvajaš i gradiš svoje gradove, a Sim City 3000 volim zato jer ti sam gradiš svoj grad i donosiš odluke o njegovom razvoju. Što kupiti?

Frane Rogošić iz Omiša

Kako ti se obje igre sviđaju radi procesa stvaranja i izgradnje gradova, preporučujem ti SC 3000, no bilo bi najbolje da prije kupnje barem nakratko zaigraš obje igre i sam odlučiš.



Sim City ili Civ 2? Mi preporučujemo obje!

VOLIM RUKAVINU!

Znam da ćete se začuditi, ali ja nisam jedan od onih igrača koji žestoko reagiraju na ocjene Starcrafta i Brood Warsa. Naprotiv, podržavam Damira Rukavinu u njegovom mišljenju o spomenutim naslovima. Inače obožavam igrati strategije, ali ove dvije igre stvarno nisu nešto posebno. Osim toga, Damir je u svojoj recenziji jasno istaknuo koje su loše strane ovih naslova, što je i posao recenzenta - igrači bi mu trebali biti zahvalni umjesto što se okomljuju na nj. On piše to što piše zbog čitatelja da bi ih informirao prije nego što bude prekasno, tj. prije nego što kupe loš naslov. Na kraju krajeva, o ukusima se ne raspravlja!

Nataša Juničić, Zgb

Eto, sigurni smo da je Damir negdje u svojim odajama u Petrinjskoj 11 na četvrtoj razini ispod zemlje nakratko podigao desnu obrvu.

Što ne pišete više o igricama za 486-icu?

Mario iz Metropole

HOĆEMO JOŠ ORIGINALNIH IGARA

Čini se da je naše iznenađenje "svakom objavljenom pismu originalna igra" iz prošlog broja ostavilo sve u uvjerenju da ćemo nešto slično ponoviti i u ovom broju. Ne tvrdimo niti da hoćemo niti da nećemo, i ovom prigodom izdvajamo dva karakteristična pisma razočaranih čitatelja.

ŽIVOT NIJE POŠTEN

U početku bijaše riječ: BOG! Odmah na početku ističem kako život nije pošten! Razmišljao sam da li da vam pošaljem pismo za ovaj ili prošli broj (48). Odlučio sam vam ipak pisati pismo nakon što izađe broj 48, no kada sam dobio taj broj Hackera - prvo sam pročitao rubriku "Pisma čitatelja" i primjetio da su sva pisma dobila originalni CD. Život nije pošten. Sada sam jako ljut sam na sebe jer vam nisam poslao svoje pismo za prošli broj. No, najviše žalim tipa koji nije napisao svoje osobne podatke pa mu niste mogli poslati CD. Što se tiče vjernosti čitatelja, osobno poznajem jednu osobu (M.V.) koja nije vaš pretplatnik, ali svaki puta rano u zoru juri na biciklu do najbližeg kioska da bi kupila Hacker. Ja sam vaš pretplatnik i smatram se vjernim čitateljem.

Marko Kraljik, Belišće

ZNAČI TAKO!

Aha! Znači tako, sada ste odjednom, kao iznenađenje, slali originalne igre svakom tvorcu objavljenog pisma. E, pa mene bi zanimalo kada ćete to opet učiniti, tako da i ja dobijem originalnu igru s obzirom da su one u Hrvatskoj ipak preskupe. Ponovite ovakvo iznenađenje uskoro, jer ću vas inače obasipati pismima svaki dan

Kristian Poslek, Metropola

GDJE IMA NIGHTLONGA

Meni je jedna od najboljih igara Nightlong, čiju sam demo verziju zaigrao s vašeg CD-a iz prosinačkog broja. Igru sam pokušao nabaviti u svim varaždinskim trgovinama, ali bez uspjeha. Zvao sam i zagrebačke distributere - ništa! Molim vas, kažete mi gdje je mogu nabaviti!

Karlo Mlakar iz Vž

Nightlong ne prodaje, koliko je nama poznato, nijedan hrvatski distributer zabavnog softvera. Ovo je vjerojatno tvoj sretan dan jer mi u redakciji imamo CD-ove i upute (ali bez originalne kutije) koje smo dobili od Team 17 za potrebe recenziranja i poslat ćemo ti ih ako nam se javiš u redakciju i ostaviš svoju adresu. O.K.?



Jedini originalni primjerak Nightlonga u Hrvatskoj putuje Karlu iz Varaždina - ako nas nazove i ostavi nam svoju adresu!

PRIJEDLOG ZA CD

Drago moje uredništvo! Kao vaša vjerna čitateljica i igračica demo igara s vašeg CD-a, imam jedan prijedlog: ako već ne dajete CD-e s plastičnom kutijicom, zašto ne napravite omot za CD od tvrđeg papira i veličine koja bi stala u okvir plastične kutijice (koju ćemo si mi sami kupiti). Na taj omot biste mogli odštampati naslovnicu tekućeg broja Hackera. Očekujem odgovor na moj prijedlog! Pohvala svima u redakciji, a naročito Kristini Jeren za super opise - tko kaže da se cure ne znaju koristiti računalom?

Lorena Renko iz Opatije

Prijedlog je više nego zanimljiv, no bojim se da neće proći s obzirom da ovakve sitnice, koliko god se beznačajniam činile, previše poskupljuju časopis. Dat ćemo sve od sebe da to pokušamo ostvariti, ali nemoj nas držati za riječ.

'OĆU LARU

Hi, prije nekoliko dana kupio sam igru Tomb Raider 3 i oduševio se grafikom i zvukom, ali ponajviše Larom Croft te me zanima možete li mi poslati njen poster ili kalendar?
P.S. Nemojte objaviti moje ime i prezime da mi se prijatelji ne smiju

Dean Kopri iz Našica

Nemamo više postera Lare Croft - sve smo ih podijelili. Naime, redakcija je mišljenja da je već dosta te plastičnjače Lare koja je obična hijena pa smo se riješili svih njenih postera. Šalimo se - objavili smo ti ime i prezime da ti se mogu javiti tvoji sugrađani koji imaju Larin poster pa se možete "đorati", hehe.

PITANJE MJESECA

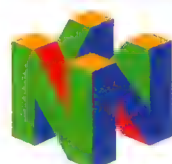
Zašto na Hackerovom CD-u nema tako puno igara koliko ih je bilo na CD-u broj 6?

Pozdrav od Renata iz Prigorja Brdovečkog u okolici Zaprešića

Vrlo jednostavno: tada su demoi igara imali 20-ak ili manje megabajta, dok je za današnje demoe normalno da budu teški 50-ak megabajta, a nerijetko i više (odlična Kingpin je na jednom od naših CD-a imao 100 i nešto silno megabajta). A sve optičke pločice koje smo dosad imali imaju još uvijek jedan te isti kapacitet od 650 MB.




GAME BOY COLOR
u džepnom formatu nudi super grafiku
u super žarkim bojama (56 od 32.000 čak i istovremeno),
koje se prezentiraju u bojama: cool grimizno-ljubičastoj, u bistro
purpurnoj, malina crvenoj, tirkiznoj, žutoj i neon zelenoj boji. Do kraja godine možeš
odabrati između 100 fantastičnih Game Boy Color igara. Svi do sada objavljeni
Game Boy naslovi mogu se igrati u boji na novoj, super, mega cool konzoli!







Star Wars i Zelda isključivo
za Nintendo 64






Davor Šuker i hamburgeri



IZVJEŠTAVAJU
Krešimir Mijić i
Kristijan Žibreg

SPECIAL REPORT

Davor Šuker - bile su prve riječi što smo ih čuli od službenika na ulaznom šalteru terminala ogromne zračne luke u Los Angelesu. "Davor Suker? Do you know him?"
Na trenutak smo se Šokre i ja zbunjeno pogledali, a službenik nam je objasnio da je jučer na istom tom šalteru bio i Davor Šuker. Na naš upit o svrsi njegova posjeta Americi , službenik je odvratio da naš nogometaš dolazi snimati reklamni spot za Pepsi. A mi smo si jadnici umislili da smo mi face!

Od 13. do 15. svibnja je u Los Angelesu u Kaliforniji održan E3 – najveći sajam kompjutorskih igara na svijetu. Iako je to vrlo mlad sajam, tijekom pet godina svog postojana uspio se nametnuti kao vodeći sajam u svijetu dobivajući svake godine na važnosti. Vlasnik sajma je poduzeće IDSA (Interactive Digital Software Association) koje se bavi pružanjem informacijskih usluga proizvođačima igara za PC i konzole. Članovi IDSA udruge su najveći proizvođači i izdavači zabavnog softvera, a predsjednik je Douglas Lowenstein. Samu organizaciju sajma je za IDSA preuzela tvrtka IDG Expo Management Company, koja je inače poznata i cijenjena po organizaciji sličnih događanja u informatičkoj industriji. E3 se ove godine dogodio u Los Angeles Convention centru na više od 536 000 četvornih metara površine, što je dovoljno da se 14 jumbo jetova parkira krilo uz krilo. Izlagalo je više od 400 izlagača, od kojih je 109 izlagalo prvi put. Najveći broj izlagača je upravo iz SAD-a, a samo ih je 60 bilo iz Europe, Japana ili Kanade. Istraživanja pokazuju da većina izlagača ove godine najviše cilja na dvije grupacije korisnika zabavnog interaktivnog softvera: povremene igrače ("casual gamers") i žensku publiku.
Industrija interaktivne zabave je ove godine dostojno pozdravila povratak E3-a u grad gdje je sve počelo prije pet godina – Los Angeles. U odnosu na prošlu godinu, kada je E3 bio održan u Atlanti, ove je godine u LA došlo čak 14 000 posjetitelja više. Sveukupno, sajam je posjetilo oko 55 000 znatiželjnika iz čak 70 različitih zemalja, a prošle ih je godine bilo samo 41 000.





Crash Bandicoot (i vaši novinari) vas pozdravljaju odmah na ulazu u zgradu u kojoj se održavao E3



Ovo je XpainX, jedan od najboljih igrača Quakea na svijetu koji slučajno ima hrvatske pretke - kako je svijet malen

Obišli smo tijekom našeg boravka u LA-u Disneyland i Universal Studios. Ipak je ovaj grad "entertainment capitol of the world"



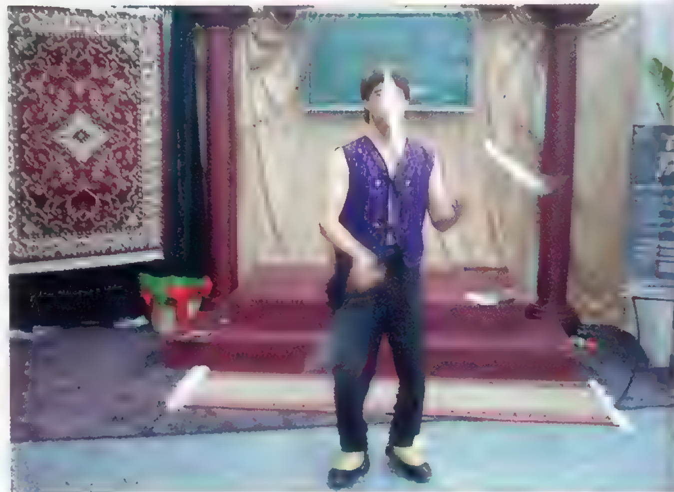
E3 - ZANIMLJIVE USPOREDBE

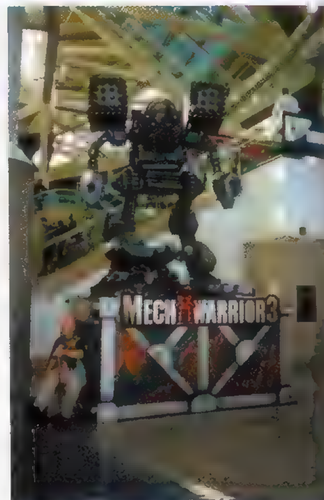
Da je danas industrija digitalne zabave izrasla u jednu od najpropulzivnijih industrijskih grana, možda najbolje pokazuje podatak o stalnom trendu rasta - posljednji zapis govori čak o 181 milijuna komada softvera prodanog u Americi prošle godine, što znači da je gotovo svako drugo američko domaćinstvo lani kupilo barem dvije igre. Ovaj podatak možda najbolje ilustrira kako su računalne igre postala zabava za globalnu publiku, a tome u prilog govore i sljedeći zanimljivi statistički podaci:

- Los Angeles Convention Center zauzima više od **536 000 kvadratnih stopa površine**, što je dovoljno da se **14 jumbo jetova** parkira **krilo uz krilo**
- U prosjeku, posjetitelji će svakih **9 koraka** naići na **potpuno novi naslov** iz područja digitalne interaktivne zabave
- Ove godine izlaže **400 izlagača** iz više od **100 zemalja svijeta**
- U odnosu na prošlu godinu, ove godine čak **109 izlagača po prvi puta** izlaže na E3-u
- Izlagači će pokazati gotovo **2600 naslova** koji obuhvaćaju **13 žanrova**: akcijski (action), avanturistični (adventure), dječji/logički/obiteljski (children's/puzzle/family), kreativni (creativity), vožnje (driving/racing), edukacijski (education), zabavni edukacijski (edutainment), ženski softver (girl's software), referentski (reference), RPG (role-playing), simulacijski (simulation), sportski (sports) i strategijski (strategy).
- U spomenutoj masi najveći udio ima **dječji/logički/obiteljski** (children's/puzzle/family) softver sa **17%** i **akcijski** softver sa **16%**
- Od 2600 naslova koji se mogu vidjeti na E3-u, gotovo**1900** će biti **premijerno** pokazano javnosti
- Istraživanja pokazuju da većina izlagača ove godine najviše **cilja na dvije grupacije** korisnika zabavnog interaktivnog softvera: **povremene igrače** ("casual gamers") i **žensku publiku**

Trio fantastikus

Od triju velikih hardverskih igrača na E3-u, od Nintenda se očekivalo da će podići najviše medijske prašine, što je japanski gigant i učinio. Kako je Sony već nedavno upoznao javnost s detaljima o PlayStationu 2, na press konferenciji u Tokyju (o čemu smo već pisali u Hackeru) i kako je SEGA, isto tako, nedavno otkrila sve detalje o marketinškom napadu na buduće korisnike svoje Dreamcast konzole, oči javnosti su se naglo okrenule Nintendu.
Iako je nevjerojatno kako je Nintendo svom 10 godina starom Game Boyu uspio udahnuti još mnogo života predstavivši model Game Boy Color, iako većina novih igara za N64 prezentiranih na sajmu izgleda odlično, Nintendo je morao otkriti detalje o novoj konzoli kako bi dokazao da je još uvijek sila na koju treba računati. Novinarima su otkriveni toliko željeni detalji na press konferenciji održanoj u kongresnoj sali u samom centru LA-a. Prvo smo saznali da će za Nintendo izaći redom odlični naslovi od kojih se posebno izdvajaju *Donkey Kong 64* (za kojeg predviđaju da bi prodajom mogao prestići i legendarnu *Zeldu*) i *Perfect Dark*, nastavak *Goldeneyea*. Naravno, jedan od glavnih događaja je bila i prezentacija *Star Wars: Racera* (čiju recenziju možete pročitati već u ovom broju) na kojoj se pojavio sam *Jake Lloyd* koji u filmu igra ulogu mladog *Anakina Skywalkera*, prilično nemušto i neuvjerljivo objašnjavajući zašto bismo trebali igrati ovu inače odličnu igru. Tada su na red došle ozbiljne stvari. Predsjednik Nintenda *Howard Lincoln* je službeno potvrdio da tvrtka u suradnji s Matsushitom i IBM-om radi na novoj konzoli s CD-om čije je kodno ime *Dolphin*. *Howard* je dodao ulje na vatru izjavom da njegova tvrtka namjerava ući u izravni okršaj sa Sonyjevim PlayStationom 2, tako da će *Dolphin* doživjeti svoju svjetsku premijeru koncem sljedeće godine – kao i PSX 2. Dojam je pokvario izostanak bilo kakve prezentacije mogućnosti njihovog novog hardvera, iako se priča da je Nintendo već podijelio razvojne verzije konzole najvećim japanskim proizvođačima igara. Iako sumnjamo u istinitost ove tvrdnje, efekt je definitivno postignut jer se ubrzo E3-om pričalo samo o novom tajnom projektu na kojem radi Nintendo.
Sega je, s druge strane, igrala na sigurne karte pa se njeni zastupnici za odnose s javnošću nisu zalijetali s fantastičnim izjavama. Osim izjave da će Dremacast u Americi standardno dolaziti sa 56k modemom, SEGA je odlučila svoju novu konzolu poduprijeti sa što više raspoloživih naslova. Moramo priznati da smo bili ugodno iznenađeni s više od 30 vrlo dobrih igara koje su mnogobrojni posjetitelji mogli odigrati na velikom broju postavljenih Dreamcast konzola. Katalog trenutačno raspoloživih igara sadrži i neke vrlo jake naslove poput *Ecco*, *Dead or Alive 2*, *Shen Mue*, *Sega Rally 2* i *Baldur's Gate*. Iako se Dreamcast ne može mjeriti s tehničkim specifikacijama PSX-a 2 ili Dolphina, proći će još najmanje 18 mjeseci dok se spomenute konzole pojave, a SEGA do tada ima sasvim dovoljno vremena da razvije hiperprodukciju naslova. U prilog im svakako ide i strategijski savez s Microsoftom jer Dreamcast u svom ROM-u ima Widowse CE, posebno "skresanu" i optimiziranu verziju Windowsa 95, koji se rabe u prijenosnim i hand-held računalima i ujedno drastično smanjuju vrijeme potrebno da se igra konvertira s PC-a na Dreamcast. Što se tiče marketinške strategije, Sega će se ovaj put morati dobro pomučiti


Pazi kako to vitlaš, mogao bi pogoditi nekoga u oko. Ovo je prezentacija za Prince of Persia 3D



Devetmetarska maketa mecha bila je vrlo impresivna. Damir Rukavina bi uživao...

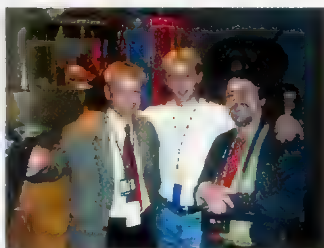


Svaka čast Activisionu na originalnoj ideji kojom su promovirali Vigilante 8: 2nd Offense


Ovako je izgledala ulazna sala svaki dan

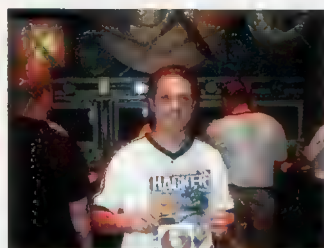


Electronic Arts nije štedio dolara. Samo je njihov sportski odjel imao štand veličine omanjeg stadiona



John Arrundel, jedan od naših stalnih kontakt osoba u Electronic Artsu. Na drugoj slici vidite dotičnog u miroljubovoj koegzistenciji s urednikom i uvijek šarmantnim Brankom Šoštarićem iz Algoritma, Hrvatska





Ovo je Chris Rubyor, jedan od glavnih PR glavonja u Westwoodu. On nam je iz prve ruke pokazao da Tiberian Sun uistinu postoji, iako je ponovno odgođen za rujan



SPECIAL REPORT

jer je tvrtka proteklih godina izgubila negdašnju reputaciju, no čini se da je nedavna promjena same vrhuške managementa urodila plodom. Naime, u promociju Dreamcasta je samo za Ameriku predviđeno više od 100 milijuna dolara, a SEGA zasad američku javnost bombardira oglasima koji bi kupcima u mozak trebali urezati Dremacast ime i logo. Nakon toga, počet će se sa TV oglašavanjem i oglasima koji će se temeljiti na Dreamcast logou upisanom u mrežnicu oka, ljudski mozak itd. Tek će se u završnoj fazi marketinškog napada prijeći na vizualni identitet same konzole i njenih igara. Europska premijera Dreamcasta se očekuje 23. rujna, a bit će zanimljivo vidjeti količinu naslova na ECTS sajmu koji se u rujnu održava u Londonu – naravno, bit ćemo i ondje.
Sony je za odabrani krug novinara ponovio prezentaciju tehničkih mogućnosti PlayStationa 2 iza zatvorenih vratiju. Iako nije bilo dopušteno bilo kakvo slikanje ili snimanje, vaši novinari su svojim neodoljivim šarmom uspjeli uvjeriti službenike Sony države da nam ustupe bar njihov interni videozapis prezentacije na Beta kasetama, koji ćemo prebaciti na sljedeći Hackerov CD da biste se i sami mogli uvjeriti u nadmoć hardvera PSX-a 2 nad bilo kojom konzumentskom igraćom tehnologijom današnjice.
Što se tiče proizvođača PC igara, tu se nije događalo ništa posebno, osim nekoliko zanimljivih udruživanja. Tako je Activision potpisao ugovor s Fox Interactiveom o ekskluzivnoj distribuciji Fox Sports naslova za europsko tržište, čime će se ovaj izdavač upustiti u izravni tržišni okršaj s EA Sportsom koji trenutačno dominira ovim žanrom. Iako znamo da većina čitatelja nije upoznata s činjenicom da bi Fox mogao uopće imati sportski odjel većinom zato što nije bio prisutan na europskom tržištu, zapanjila nas je količina i kvaliteta njegovih sportskih naslova koje smo vidjeli na E3-u – većina njih može bez problema konkurirati EA Sportsovim igrama. S druge strane, Eidos se uspio dočepati prava na distribuciju Resident Evila 3, a Konami se udružio s Microsoftom jer div iz Redmonda želi što brže pronaći što veći broj proizvođača igara koji bi razvijali igre pod Windowsima i Windowsima CE. Kako potonje rabi Dreamcast, Microsoft će sigurno ovim potezom postati najveći SEGA-in saveznik i omraženi Sonyjev protivnik. Bit će zanimljivo promatrati tko će ovaj put izvući deblji kraj: Bill Gates ili Mr. Sony. Očigledno je da se tržišna borba u industriji interaktivne zabave ubrzano zaoštrava, tržište se konsolidira, a veliki igrači sve brže gutaju manje. Uostalom, najviše je sajamskog prostora svojim štandovima-državicama zauzela nekolicina najvećih poput



Apple nije želio ništa prepustiti slučaju pa su se s njihovih Power MAC-ova kočoperili Quake 3 i Unreal Torunament

Ako vas zanima kako izgleda Microsoftov FF volan iznutra, i to ste mogli vidjeti

Naš si je službeni tamničar na E3-u našao i žensku. Cura se zove Xena i Electronic Arts se nada da će svojom karizmom zasjeniti hijenu Laru

Microsofta, Electronic Artsa, Nintenda, Sonyja, SEGA-e, GT Interactivea, Activisiona i EIDOSA. No to ne znači da su se ostali utopili u sivilu prosječnosti – naprotiv! Bilo je očito da se konkurenti upravo razmeću dolarima ne bi li se bar ta tri dana svijetu pokazali kao najveći, najbolji i najbogatiji. Tako su i relativno beznačajne tvrtke poput Cryoa, koji dosad nije imao nijedan blockbuster naslov koji bi na tržištu ostavio značajniji trag, imale luksuzno uređen štand koji ih je sigurno stajao malo bogatstvo. Sveprisutni Electronic Arts je igrao na sigurne karte, nije predstavio ništa o čemu dosad nismo pisali iako je popis igara koje planiraju izbaciti do kraja godine svakako impresivan. Njihov štand je bio definitivno najupečatljiviji, veličine omanjeg stadiona. Ukratko, sa svih štandova je vrištala jedna od triju poruka: "come and get us", "we're coming to get you" ili "you can't afford us". Iako sljedeće godine nećemo vidjeti toliko izlagača, sigurni smo da će oni koji će ostati imati još veće štandove. Ukratko, E3 zasluženo nosi epitet najvećeg svjetskog sajma interaktivne zabave i istina je da odlaskom na nj uistinu uranjate u samu budućnost interaktivne zabave. S nestrpljenjem očekujemo europski ECTS koji se u rujnu održava u Londonu, a kako smo ondje već stari gosti – usuđujemo se tvrditi da će i ondje biti jednako uzbudljivo jer će većina izlagača pokazati karte kojima kani igrati za Božić. A gdje smo tu mi? Očigledno nigdje jer kod nas industrija interaktivne zabave zasad funkcionira samo u sferi konzumacije zabave, a gotovo da i ne postoji u sferi kreativnog stvaranja. Svejedno, nema razloga da ove godine ne posjetite InfoGamer i osjetite barem djelić uzbuđenja i atmosfere koja vlada na sajmovima takvog karaktera. Organizator nam je šapnuo na uho da se ove godine pripremaju posebna iznenađenja pa ako volite zabavu, nemojte propustiti najveći sajam interaktivne zabave u Hrvatskoj.





Vaši novinari poziraju sa svojim osobnim učiteljima i mentorima

SPECIAL REPORT

Pregled predstavljenih igara

Electronic Entertainment Expo

- Los Angeles 1999.

PIŠE: DAMIR ĐUROVIĆ

Mali smo, al' smo jaki...

Donosimo vam sažeti pregled igara predstavljenih na ovogodišnjem E3-u, razvrstanih po proizvođačima/ izdavačima. Kao što ćete primjetiti, nemoguće je bilo nabrojati sve igre, stoga smo odabrali naslove važnijih izlagača i njih vam ukratko predstavili. Detaljnije informacije o svim spomenutim igrama potražite u idućim brojevima ovoga časopisa.

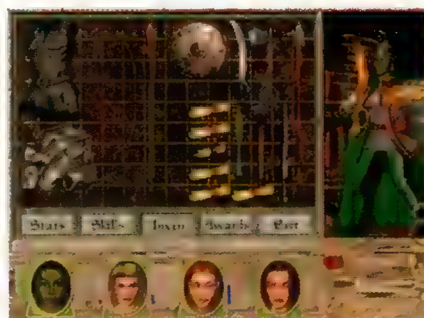
Novalogic

Novalogic, kralj borbenih simulacija, nije nas ni ove godine razočarao odabirom svojih projekata. Zahvaljujući kreiranju novog 32 bitnoga voxel enginea, iz Novalogica nas ove godine očekuju tri doista hvale vrijedna naslova. Prvi i nama osobno najzamimljiviji je *Commanche 4*, nastavak istog onog Comanchea koji je početkom desetljeća redefinirao pojam simulacija letenja posebice kad je o vizualnim karakteristikama riječ. Uz novi Commanche našao se, rame uz rame, i *Armored Fist 3* koji će, kao i njegovi prethodnici, postaviti nove standarde u svim tenkovskim simulacijama budućnosti. Treća igra dizajnirana na osnovi spomenutog voxel enginea nije simulacija, iako je borbenog karaktera, nego je više akcijski orijentirana, kako i priliči naslovu imena *Delta Force 2* koji vas stavlja u ulogu specijalne američke borbene jedinice čija je zadaća riješiti najtežu od najtežih misija. I konačno , posljednja igra koju je Novalogic predstavio nosi ime *Tachyon: The Fringe,* a od gorespomenutih se razlikuje po tome što je smještana u svemirska bespuća i građena je na drugačijem enigneu, točnije modifciranoj verziji F-22 Lightning 3 enginea, čime i nismo baš impresionirani.



DELTA FORCE

3DO/New World Computing



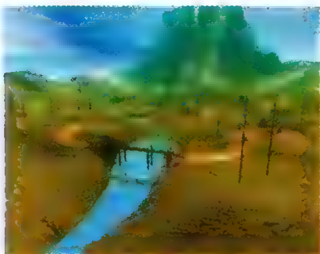
MIGHT&MAGIC 7

Dvije igre na koje biste trebali pomisliti pri spomenu imena 3DO su Might&Magic ili Army Man, ovisno kojoj skupini igrača pripadate, RPG frikovima ili otkačenim stratezima. Upravo na tim dvama franšizama 3DO kani i u daljoj budućnosti graditi svoju reputaciju i uspjeh, stoga je i najavio niz naslova smještenih u svijet Might&Magica i Army Mena. Prvi koji je poslužio kao okosnica ostaloj liniji interaktivnih proizvoda ove izdavačke kuće bio je sedmi nastavak RPG sage *Might&Magic 7* koji će u taj serijal unijeti svježinu svojom glatkom i privlačnom 3D grafikom te još nekim manjim inovacijama. Premijerno je bio prikazan i prvi službeni expansion za Heroese 3 imena *Heroes of Might&Magic 3: Armaggedon's Blade*. Ostale predstavljene igre temelje se na franšizi popularnog Army Mena, no svega je jedna od njih namijenjenja PC računalima, i to *Army Men 3,* izravni nasljednik ovog lagano otkačenog strategijskog serijala. Uza spomenute igre, jedva da je i bila zamjetna 3D tank pucačina *Gulf War: Operation Desert Hammer*. Osim promoviranih naslova, tijekom sajma kružile su i brojne glasine o početku razvoja Requiema 2 nakon onako dobrog plasmana njegova prethodnika u inače prenapučenom žanru 3D pucačina.

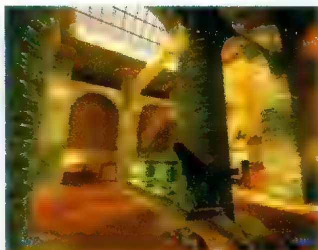
Monolith

Da mogućnost brzog, obnoć stečenog uspjeha u ovoj vrsti industrije postoji, dokazao je i Monolith koji je, bez obzira na ne tako dugu tradiciju razvoja računalnih igara, prerastao u vrlo uspješnog i dioničarima zanimljivoga izdavača. Ako se obećanja dana na E3-u ostvare, Monolith bi mogao postati još zanimljiviji dioničarima uvijek gladnima dobre zarade. U Los Angelesu se ove godine Monolith predstavio kao proizvođačka i izdavačka kuća s nekoliko zanimljivih naslova. Prvi od njih vrijedan spomena je RPG naslov *Sanity,* čime se ova tvrtka prvi put upustila u vode žanra koji je upravo sada, po tvrdnjama mnogih kritičara, ušao u svoje zlatno doba. Osim *Sanityja,* Monolith je poseban naglasak stavio na svoju novu špijunsku 3D pucačinu u James Bond stilu 60-ih imena *No One Lives Forever*. Zbog čega je upravo oko toga naslova podignuta nešto veća medijska prašina na Monolithovom štandu? Radi toga što će to biti prvi u nizu naslova koji će rabiti upravo dovršeni

Monolithov 3D engine LithTech 2, čija je glavna odlika veliki stupanj detaljnosti i velika imerzivnost, posebice kad je o reprodukciji vanjskih prostora unutar igre riječ. Osim svojih naslova, Monolith je vrlo kratko prikazao i treći po redu nastavak *Rage of Mages* serijala koji zasad nije dobio svoje ime na američkom tržištu jer još uvijek nije u cijelosti definiran ugovor s njegovim ruskim tvorcem Nival Entertainmentom. Od starijih, već nekoliko puta predstavljenih naslova našao se tu Septerra Core, koji se nalazi već skoro tri godine u izradi, te *Odium*, naslov prije znan pod imenom Gorky 17.



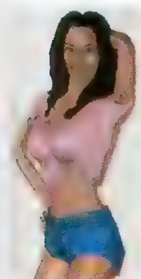
LITTECH 2 ENGINE



NO ONE LIVES FOREVER

SouthPeak

Tvrtka za koju do prije dvije- tri godine nije nitko čuo danas je vjerojatno jedan od najvećih proizvođača hiperprodukcijskog smeća kakvo smo navikli dobivati iz ruku Sierre koja se, čini se, konačno primirila pa je neke druge tvrtke, očigledno je, namjeravaju zamijeniti. Osim desetak škart naslova napravljenih po licencama Warner Brossovih crtića, našlo se tu i nekoliko istaknutijih i zanimljivih igara: avantura *Wild Wild West: The Steel Assasin,* kreacija utemeljena na blockbuster filmu koji bi se trebao početi prikazivati ovog ljeta, te igra *Duke of Hazzard: Racing for Home,* također napravljena prema licenci, i to licenci istoimenog popularnog američkog TV showa iz kasnih 80-ih. Posebno smo ostali začuđeni činjenicom da će SouthPeak biti jedna od prvih tvrki koja će se otisnuti u vode zasad još neiskorištenog tržišta DVD izdavaštva, o čemu možete više pročitati malo dalje u ovome izvješću s E3 konvencije.



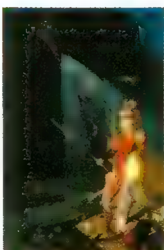
DUKE OF HAZARD - RACING FOR HOME



WILD WILD WEST

Blizzard Creations

Bez obzira što je i ovogodišnji E3 oborio rekorde u broju friško predstavljenih naslova, oni nazanimljiviji su opet stizali upravo iz malenih tvrtki kojima su to bili jedini projekti ili tek jedan od nekolicine njih. Među tim istaknutijim proizvođačima igara našao se i svima nam dobro znani Blizzard koji je svu svoju marketinšku snagu usmjerio na već nekoliko puta odgađani *Diablo 2,* za koji smo tijekom E3-a saznali da bi trebao sadržati punu 3D podršku za posebne lightning efekte namijenjenje dosad samo vlasnicima 3Dfx kartica s Glide podrškom, tako da bi najesen, kada se *Diablo 2* pojavi, i vlasnici bilo kojih drugih videokartica sa standardnom OpenGL podrškom mogli uživati u istima. Na upite gomile novinara o postojanju projekta Warcraft 3 dobivan je odgovor diplomatskoga karaktera u kojem se niti niječe niti potvrđuje njegovo postojanje iako je očigledno da nakon *Diabla 2* Blizzardu ne ostaje u proizvodnji nijedan drugi naslov, stoga bi sumnja u postojanje sličnog projekta unutar Blizzard Northa bila opravdana.





DIABLO 2

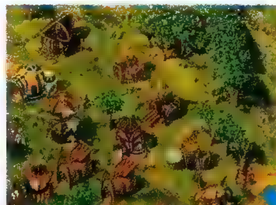
Civilization 3

Povratak civilizacije

Daleko najveće iznenađenje tijekom E3-a bila je zajednička konferencija Hasbro Interactive, trenutačnog nositelja licence za proizvodnju Civilization igara, i Sid Meirovog Firaxisa. Na konferenciji je službeno bilo najavljeno združivanje snaga tih dvaju tvrtki nastojeći okupiti orginalni tim ljudi koji su radili na prvome i jedinom pravom Civilizationu, a njihov će novi zadatak biti stvaranje nove legende, stvaranje trećega po redu Civilizationa koji će zablistati na svim mjestima gdje su njegovi prethodnici posustali (a takvih je malo) i biti još bolji u svim svojim elementima.

Blue Byte Software

Legendarni Blue Byte poznat nam još i zlatnoga doba Amige s početka ovoga desetljeća ušao je glamurozno na PC računala svojim simpatičnim i iznimno igrivim Settlersima. Nakon evo već tri nastavka tog serijala, od plavaca nam stiđe još jedan Settlers naslov; ovaj put to nije izravni nastavak, nego opsežni expansion pack imena *Settlers 3: Quest of The Amazons* koji u sebi sadrži čak dva nova campaigna po dužini jednaka onima iz originalne verzija Settlersa 3. Osim malenih Settlersa, Blue Byte je na svom prostoru unutar E3-a upriličio i prikazivanje nove strategije *Shadowpact* koja se, iako naizgled privlačna, nije posebno isticala između nekoliko desetaka sličnih naslova viđenih tijekom konvencije. Tijekom E3 također smo dobili informaciju od Blue Byteovog PR osoblja da, osim ovih dvaju naslova, njihovi razvojni timovi rade na još jednom 3D akcijskom avanturističkom naslovu kojega zasada nisu bili spremni predstaviti iako to kane učiniti u vrlo skoroj budućnosti.



SETTLERS 3 - QUEST OF THE AMAZONS



SHADOWIMPACT

NEKE OD PREOSTALIH PREDSTAVLJENIH IGARA

INTERACTIVE MAGIC
- **Monopolization**
- **Red Fury**
- **Seven Kingdoms 2**

HASBRO INTERACTIVE
- **Pong 3D**
- **Q'Bert**

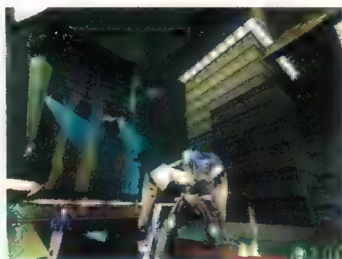
MICROSOFT
- **Age of Empires 2: The Age of Kings**
- **Asheron's Call**
- **Freelancer**
- **niz već predstavljenih igara na Gamestocku 1999.**

GATHERING OF DEVELOPERS
- **Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child**
- **Nocturne**
- **Fly!**

INFOGRAMES/OCEAN ENTERTAINMENT
- **Outcast**
- **Alone in the Dark 4**
- **Silver**
- **Independence War 2**
- **Independence War Delux Edition: Defiance**
- **Supreme Snowboarding**

Accolade

Nekada u skoro svim žanrovima jaki Accolade, u Los Angelesu se ove godine pojavio pomalo oslabljen. Istina, predstavio se s pet naslova kojima nismo uspjeli naći ni najmanje zamjerke, no promotrivši ih malo pomnije, došli smo do zaključka da je čak u tri riječi o Test Drive franšizi, i to u obliku *Test Drivea 6*, *Test Drive Off-Rodea 3* i *Test Drive Cycles*, te da je četvrti još jedan trkaći naslov naizgled vrlo sličnog grafičkog enginea, *Demolition Racer*. Ipak, Accoladeu moramo priznati velike zasluge za njegov posljednji naslov u nizu, Slave Zero, igru napumpanu andrenalinom borbe i naganjanja divovskih robota po urbanim sredinama, koja po mnogočemu odskače od dosadašnjih konvencionalnih elemenata uvijek korištenih pri stvaranju 3D pucačine. Na kraju krajeva, moramo priznati da smo, bez obzira na sve, od Accoladea ove godine ipak očekivali mrvicu više.


SLAVE ZERO


TEST DRIVE 6

Mindscape/SSI

Nimalo skromnom ponudom Mindscape/SSI oduševio je svoje brojne pobornike tijekom E3 konvencije. Od naslova koji su nas uspjeli bliže privući njihovome štandu valjalo bi istaknuti novi nastavak *Prince of Persia* serijala u 3D izdanju te novo izdanje Warlordsa u real-time strategijskoj izvedbi imena *Warlords: Battlecry*. Za oko nam je zapeo i četvrti nastavak *Close Combata* te hibridni izdanak Panzer General serijala *Panzer General 3 Assault*. Što se pak samog SSI-jevog razvojnog tima tiče, sve RPG fanove oduševit će činjenica da su uspjeli dobiti od TSR-a licencu za izradu *Pool of Darknessa 2* nastavka stvarno legendarnog RPG-a s kraja 80-ih. Osim nabrojanih igara, Mindscape je predstavio još nekolicinu naslova: *Flanker 2.0*, *Fighting Steel*, *Silent Hunter 2*(nastavak vrlo popularne simulacije), *Chessmaster 3*, *Warhammer 40,000: Rites of War* i *Myst Masterpiece Edition*.


PRINCE OF PERSIA 3D


WARHAMMER 40K - RITES OF WAR

Budi li se DVD tržište računalnih igara?

SouthPeak među pionirima DVD naslova

Tvrtka SouthPeak Interactive našla se među pionirima koji će neke od svojih naslova izbaciti na tržište na dosada u svijetu računalne zabave neraširenom DVD mediju. Točnije, SouthPeak se odlučio svoju veliku avanturističnu igru 20 000 Leaguse: The Adventure Continues izbaciti samo u DVD verziji pritom riskirajući mogući financijski neuspjeh zbog dosada dovoljno neispitane profitabilnosti DVD-a unutar svijeta računalnih igara. Osim spomenute igre, SouthPeak kani izdati i posebnu delux DVD verziju još jedne svoje avanturistične igre Dark Side of The Moon. Čini se da se DVD-u na našim računalima konačno smiješi vedra budućnost.

Nema mira za Bleem

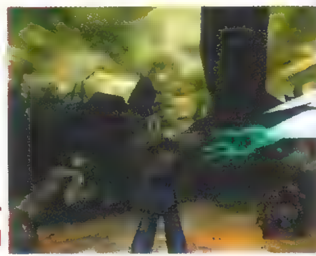
Umišljeni Sony ponovno nasrće

Bleem, iznimno popularni PC programčić koji omogućuje emuliranje Playstation konzole na vašim računalima te daje znatno ugodniji vizualni doživljaj prilikom igranja Playstationovih igara, ponovno je naišao na brojne probleme od strane pobješnjeloga Sonyja. Naime, tijekom samoga E3-a, kada se pojavila finalna inačica Bleema, Sony je uputio hordu svojih odvjetnika i predstavnika prema Bleemovom štanu sa zahtjevom da se zabrani prikazivanje bilo kakvih Sonyjevih igara za Playstation konzolu na Bleem emulatoru. No, u svojoj beskonačnoj gluposti i gladi za golemom financijskom dobiti, Sonyju je trebalo duže vremena da shvati kako nijedna-jedina igra predstavljena na Bleemovom izlagačkom prostoru nije izdana od strane Sonyja, nego su sve redom bile Playstation igre ostalih izdavača na čija prava Sony nije imao nikakav utjecaj. Sva ta strka raščistila se tak kada je organizator E3 konvencnije ljubazno zamolio Sony da prestane sa svojim čudnim zahtjevima te ga udaljio u njegov dio izložbenog prostora koji je, usput, bio doslovno stotinjak puta veći od Bleemovog koji ga je "toliko" ugrožavao svojom prezentacijom.

Acclaim

Nekim izdavačima, čini se, nikada neće uči u glavu da je kloniranje postojećih igara i krađa tuđih ideja najveća glupost koja se ikada dogodila u svijetu računalne zabave. Među takvima našao se i Acclaim pokupivši prilično negativne medijske reakcije zbog jednog od svojih prezentiranih naslova. Naslov po kojemu se toliko pljuvalo je *Turok: Rage Wars*. Neki od vas su možda već uočili da iza samog naziva serijala ne stoji i brojka, što bi značilo da je Acclaim radio na nekakvom hibridnom nastavku ili nečem sličnom, i to je točno: nadobudni Acclaim, uvjerivši se da je napravio superioran marketinši potez, najavio je multiplayer only verziju svoje manje-više uspješne pucačine Tuork, tako da ćemo ove godine uz Quake 3: Arenu koja je i započela ideju multiplayer only 3D pucačina i Unreal: Tournament moći "uživati" i u nekvaliteti trećeg, u ovome novostvorenom žanru potpuno nepotrebnoga naslova. Pored Turok: Arene/Tournamenta ili kako su ga već nazvali našlo se, na svu sreću, i igara koje su nam ipak uspjele pokazati da je Acclaim ostao onaj stari, a to su bile *Velocity*, zatim fantastično atmosferičan *Shadowman* i *Armorines*, igra smještena u žanr pucačina u kojemu se Acclaim očigledno i nije baš najbolje snašao, no možda ovim naslovom ispravi dosada učinjenje greške.

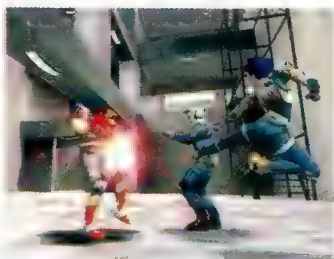

ARMORINES


SHADOWMAN

Bungie Software

Maleni Bungie Software u svijetu divova i velike konkurencije na polju računalne zabave uspio se bez ikakvih poteškoća održati zahvaljujući dvjema igrama dosada vrlo uspješnog Myth serijala u kojemu su Bungievi dizajneri uspjeli postaviti čak i neke nove standarde na polju real-time strategija. Na svom skromnom, ali impresivnom izlagačkom mjestu na E3-u Bungie je prezentirao dva nova naslova ili, točnije, jedan sasvim novi naslov i remake *Mytha 2* za Linux sustave, čime se ponovno dokazuje kako dolazi do ubrzanog širenja dosad uopće nepostojećeg tržišta računalnih igara za te operativne sustave. Naravno, glavnina izla-

gačkog prostora bila je posvećena detaljnom predstavljanju nove 3D pucačine u stilu klasičnog Tomb Raidera naziva *Oni*. I upravo inovacijama kakvima se istaknuo u Mythu Bungie namjerava zablistati i u *Oni*u unoseći brojne zanimljive elemente poput martial arts borbe tijekom same igre te niza drugih koji će u spoju s karakteristično detaljnom 3D grafikom činiti jedan izrazito kvalitetan naslov



ONI

Lionhead Studios

Iako se tijekom cijele konvencije Lionhead bavio prezentacijom svoga jedinog naslova, to je bilo i više nego dostatno da njime zasjeni i po nekoliko puta veće izdavačke kuće osprbljene desetcima igara varirajuće kvalitete i zanimljivosti. Nesumnjivo, riječ je o *Black&Whiteu* koji nam dolazi iz dizajnerskih ruku Petera Molyneuxa, čovjeka odgovornog za stvaranje Bullfroga i niza legendarnih igara kojima se ta izdavačka kuća digla na noge. Kada bismo birali igru koja se svojim konceptom i inovativnošću ponajviše istaknula na E3-u ove godine, tada bismo vrlo vjerojatno izabrali upravo *Black&White* koji jednostavno briljira na tim poljima i odiše svježinom, za razliku od ostale hrpice na konvenciji viđenih klonova raznoraznih igara.





BLACK & WHITE

Psygnosis

Nekada, u ne toliko dalekoj prošlosti, specijaliziran za Amigino tržište računalnih igara njim raspadom se prebacuje na razvoj namijenjen PC računalima, Pysgnosis na kraju završava kao jedan od decidiranih proizvođača za Playstation konzole sa sve rijeđim izdavanjem naslova za PC računala. Takvu naviku smanjivanja opsega proizvodnje za osobna računala Pysgnosis nastavlja i ove godine predstavivši tek par naslova za njih. Ipak, iako je količinski smanjio izdavanje PC naslova, povećana je kvaliteta gotovo svih Psygnosisovih naslova, što je bilo očigledno i na ovogodišnjem E3-u i to posebice na primjeru igre *Destrcution Derby 3.* Osim nje, u 1999. će iz okrilja ovoga izdavača izači još i *Rollcage: Extreme,* izravni nastavak nedavno recenzirane i andrenalina pune utrke Rollcagea, te vjerojatno drugi nastavak u serijalu *G-Police* pucačina dođe li do njegove konverzije, kao što je to bilo slučaj s prethodnikom.



ROLLCAGE:EXTREME

Tko će koga kupiti

interplay na prodaju ili!?

Tijekom tri dana, koliko je i trajao Electronic Entertainment Expo, naizmjenično su se redale glasine o prodaju Interplaya različitim megakorporacijama, da bi sve na kraju završilo na informaciji kako je Interplay prodan Eidosu, što se na kraju također pokazalo neistinitim. Prava priča iza svega toga je da Interplay uistinu razmatra prodaju jednoga većeg dijela svojih dionica nekoj od financijski stabilnih korporacija, čime bi se u ovu prespektivnu izdavačku kuću unio nužno potreban svježi kapital. Po posljednjim vijestima koje smo dobila nakon E3-a, čini se da će Titus biti tvrtka koja će odkupiti dio Interplaya.

Ripcord Games

Ripcord Games se ove godine odlučio više fokusirati na određen krug igrača, a to su u ovom slučaju oni kojima glavna preokupacija nisu nužno računalne igre, nego raznovrsne igre na ploči i ostale slične pencil&paper/minatures igre. Stoga je u svojem minilineupu Ripcord ponudio dvije zanimljive igre načinjenje upravo prema licencama postojećih spomenutih vrsta igara; na prvom mjestu riječ je o licenci Games Workshopove igre GorkaMorka, koja je u osnovnom konceptu svojevrsna hibridna akcijska strategija s elementiram RPG-a, te o igri Legend of the Blade Masters, RPG naslovu koji bi se, osim na PC računalima, trebao pojaviti još i u verzijama za neke nove nadolazeće 128-bitne konzole.



LEGEND OF THE BLADE MASTERS



GORKAMORKA

Fox Interactive

Osim prikazivanja finalne inačice *Alien vs. Predatora* (čiju opširnu recenziju možete pronaći na stranicama prošlog broja) i akcijske igre *Die Hard Triology 2*, Fox Interactive, ogranak tvrtke javnosti mnogo bolje poznate po fenomenalnim produkcijama skupih visokobudžetskih i uglavnom uspješnih filmova, najavio je izradu još jedne igre po licenci na jedan od vlastitih megahitova. Ovaj put, čini se, Fox je postigao pun pogodak; naime, odabrali su *Planet of the Apes* kao tematiku za svoj budući film i vrlo se uspješno prezentirali tijekom E3 konvenecije (s vremena na vrijeme mogli ste šečući velikim izložbenim prostorima naići i na majmune te neka poznata lica iz ovog legendarnog filma). Više detalja o ovome vrlo perspektivnom naslovu zasada vam nećemo otkrivati, no bude li igra



PLANET OF THE APES



DIE HARD TRILOGY 2

U društvu velikih

Nekoliko odabranih izdavača divovskih proporcija na E3-u je, osim najvećim izlagačkim prostorima, svoje kvalitete pokazalo i najšarenijim i najvećim spektrom predstavljenih naslova. Predstavljamo vam veliku šestorku koja će na tržištu računalnih igara na PC računalima u skoroj budućnosti odigrati ključnu ulogu.

Activision

ACTIVISION

SVEGA PO MALO...

Širem krugu igraće publike vjerojatno najbolje poznat kao izdavač koji nosi prava za izdavanje hiperuspješnog Quake serijala igara, Activision sve svoje dosadašnje pogreške kani zaboraviti i sve svoje snage usmjeriti na odabran broj naslova interaktivne zabave koje će nam ponuditi na kraju ovog tisućljeća. Glavni nositelj Activisionove proizvodne linije za 1999. bila je *Quake Arena,* treći dio popularne 3D pucačke Quake franšize o kojem ste mogli mnogo čitati u prijašnjim brojevima ovog časopisa (a u ovome možete baciti pogled na usporedni prikaz igri Quake Arena i Unreal Tournament). Prava medijska bura digla se oko jedne po mnogočemu sasvim drugačije igre viđene na Activisionovom dijelu izložbenoga prostora. Naslov koji je uspio svojom visokom kvalitetom prestići zanimanje čak i za Arenu je Nihilisticov *Vampire the Masquerade: Redemption*, RPG igra epskih proporcija i zavidno dizajniranog grafičkog enginea na kojem bi joj mogli pozadvidjeti brojni tvorci aktualnih 3D pucačina današnjice. Novi adut u Activisionom repertoaru bio je nova frašiza na koju je Activision krajem prošle godine dobio prava (naravno, riječ je o licenci za proizvodnju Star Trek naslova). Ta licenca urodila je plodom, stoga već ove godine iz Activisiona možemo očekivati barem dva Star Trek naslova, od kojih su zasad sigurni *Star Trek: Insurrection*, napravljen na temelju filma Star Trek Voyager: Hazard Team. Posljednja dva naslova, iako ne i manje važna od već spomenutih, dolaze nam iz fantastičnog Pandemic Studiosa, *Dark Reign 2* i *Battlezone 2,* za koje se, tvrde neki izvori, već polako počinju pripremati i novi nastavci.



QUAKE ARENA



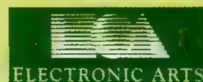


VAMPIRE THE MASQUERADE: REDEMPTION

STAR TREK: INSURRECTION



Electronic Arts



OD VIŠKA GLAVA NE BOLI...

Div među divovima je svoje sposobnosti dokazao po tko zna koji put i sam sebi podigao granice u svim elementima industrije računalne zabave. Za početak, nužno je spomenuti da je upravo EA tvrtka čija je najavljena proizvodna linija igara za PC računala dominirila na konvenciji brojnošću predstavljenih naslova - tridesetak. Pošto je nemoguće nešto više reći o svakoj od tih igara, stoga smo priložili tablicu svih Electronic Artsovih predstavljenih naslova. Ipak, neke od njih moramo zbog njihovog značaja istaknuti u toj gomili. Među prvima u toj skupini je *Final Fantasy 8,* na koji je EA stekao prava potpisivanjem ugovora sa Squareom prošle godine. Zanimljiva činjenica je da će, za raziku od svog pretka Final Fantasyja 7, osmica izaći sa svega dva-tri mjeseca zakašnjenja nakon orginalne Playstation verzije čiji je izlazak planiran za jesen. Još jedan naslov koji je privukao pozornost našeg novinarskog tima bilo je *Neeed for Speed: High Stakes,* trka koja u PC inačici izgleda daleko bolje negoli u varijatni za konzole. Iz Bullfroga, EA-ove proizvođačke tvrtke uvijek zaslužne za inovacije na polju računalne zabave, istaknuli bismo već ionako poznati *Dungeon Keeper 2* (čiji prikaz potražite na stranicama ovog broja) te *Theme Park World,* o kojemu je konačno procurilo nešo malo više informacija. A kada se već nalazimo na polju inovacija, ne smijemo ne spomenuti Maxisovu novu igru SIM serijala, *The Simis,* koju njeni programeri u šali opisuju kao Tamagotchi za odrasle; o čemu je točno riječ, možete pročitati već u idućem broju u opširnoj najavi iz redakcijskog pera našega Vedrana Januša.



DUNGEON KEEPER 2



THE SIMIS

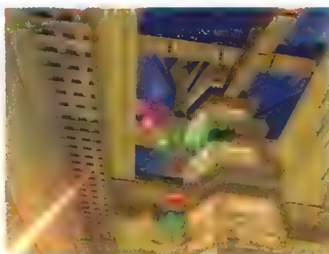
PREGLEDA NASLOVA ZA 1999

- C&C:™ Tiberian Sun™
- Dungeon Keeper™ 2
- FIFA 2000
- Final Fantasy™ 8
- Flight Combat: Thunder Over Europe
- Flight Unlimited™ III
- Formula 1 Championship
- Hot Wheels® RPM Racing
- Jane's USAF
- Knockout Kings™ 2000
- Madden NFL 2000
- Master Hunter
- NASCAR® 2000
- NBA Live 2000
- NCAA® Football 2000
- Need For Speed™: High Stakes
- Nox™
- Road Rash™ Unchained
- Shogun: Total War™
- Sled Storm™
- SuperCross 2000
- System Shock™ 2
- The Sims
- Theme Park World
- Tiger Woods PGA TOUR® Golf 2000
- Warpath: Jurassic Park
- WCW™ Mayhem Tomorrow Never Dies

Interplay

KRALJ EKSCENTRIČNOSTI...

Razlog radi čega smo za ovaj tekst koji predstavlja Interplayev marketinški podhvat na E3 konvenciji odabrali upravo gore spomenute riječi vrlo je očigledan svakome tko je upoznat barem s dijelom naslova koje je famozni Interplay s velikim trudom za nas spremao i sprema u ovoj godini. Osim koncepcijski više- manje konvencionalnog, ali po drugim stvarima daleko naprednijeg *Freespacea 2*, upravo dovršenoga Descenta 3, simulacije *F/A-18E Super Hornet*, te dva već najavljena Star Trek naslova koji se, nažalost, još uvijek nisu pojavili, svi ostali Interplayevi naslovi čine se kao igre iz druge dimenzije. Naime, inovativnošću prebogati, a maštom izražajni naslovi kao što su *Messiah,* u kojem igrate ulogu anđela na zemlji, *Giants: Citizen Kabuto* i *Planescape Torment*, čije se priče odvijaju u izrazito bizarnim virtualnim svjetovima, upravo su igre koje će Interplay okarakterizirati kao specifičnu tvrtku kojoj je, osim do financijskog uspjeha, stalo i do samih igrača i stvaranja genijalnih igara.


FREESPACE 2


PLANESCAPE TORMENT

Sierra Studios

SIZE DOESN'T MATTER...

Prekretnica koju je Sierra dosegla prošle godine konačno je tu jedno vrijeme prilično neprofitabinu tvrtku koja se bavila hiperprodukcijom interaktivnog smeća vratila na pravi put, a zaslužna je i za nastajanje niza naslova kojima se Sierra stvarno može ponositi. Osim dvije svojevrsne prerade Half Lifea, točnije njegovog expansiona *Half Life: Opposing Force,* te isključivo multiplayer verzije utemeljene na HL-ovom engineu *Team Fortress 2: Brotherhood of Arms,* svi ostali interaktivni naslovi iz Sierre sasvim su inovativna i dobro osmišljena koncepcijska rješenja. Moglo bi se reći da u osnovi snažan ovogodišnji Serrin Lineup predvode dvije igre slične po tome što im je tematika zaokružena unutar svemirskih prostranstava. No, dok je *Hommeworld* revolucionarna svemirska 3D RTS strategija, druga igra *Babylon 5: Space Combat Simulation* je sasvim drugačija, načinjena kao klasična svemirska simulacija popraćena vrlo jakim elementima priče i ovog popularnog TV SF serijala. Od ostalih Sierrinih naslova klasičnije izvedbe kao svoje favorite odabrali smo avanturu prepunu misterija, *Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned*, *Pharaoh,* novu igru u city building serijalu koji je započeo Caesarom, te *SWAT 3: Close Quarters Battle.*


HALF LIFE: OPPOSING FORCE

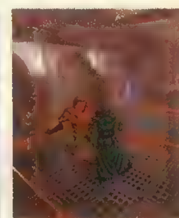

PHARAOH

Eidos Interactive

DAIKATANA, DAIKATANA, DAIKATANA...

Bez obzira na pristojnu količinu hvale vrijednih naslova koji su se našli na Eidosovom prostoru za prezentaciju, najviše pitanja i sumnji bilo je vezano za Ion Stormove naslove čija izdavačka prava nosi upravo Eidos. Vjerovali ili ne, toliko nam "draga" *Daikatana* bila je ponovno prikazivana (tko zna koji joj je to već E3 na kojem je gostovala), no neki naslovi iz Ion Storma su nas i vrlo ugodno iznenadili, primjerice dvije RPG igre: *Anachronox,* temeljena na strašno unaprijeđenom Quake 2 engineu, te *Deux Ex,* također napravljena po licenci jednog 3D enginea, i to Unreala. Ipak, nama osobno zanimljivije su bile igre iz Hot Housea, tvrtke zaslužne za nastanak Gangstersa, koji je spremio stvarno dva iznimna naslova: *Cutthroats* je svojevrsni remake legendarnih Sid Meirovih Piratesa, dok je *Abomination* igra specifične horror tematike više načinjena u strategijsko/menadžerskom stilu Gangstersa. Zanimaju li vas ostali proizvodi koje je Eidos predstavio u LA-u, bacite pogled na tablicu uz ovaj tekst.


DAIKATANA


ANACHRONOX

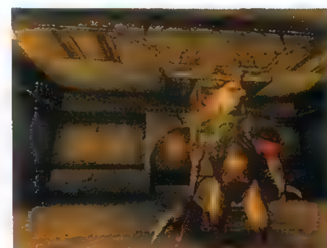
PREGLED NASLOVA ZA 1999

Abominatio	Daikatana
Anachronox	Deux Ex
Braveheart	Legacy of Kain: Soul Reaver
Cutthroats	Omikron
	Revenant
	Saboteur
	Urban Chaos

GT Interactive

KAD SE MALE RUKE SLOŽE...

Veliki GT je pomoću nekolicine proizvođačkih tvrtki iz samoga vrha industrije računalne zabave postao još veći tijekom E3-a. Naslovi koji su se vrtjeli na računalima razbacanim po GT Intreactiveovom štandu mamili su uzdahe i čuđenje novinara koji su se probijali kroz gužvu konvencijskih sala. Za GT-ev lineup prezentiranih igara tri ključna imena su Cavedog, Oddworld Inhabitants i Legend Entertainment, koji su svojim najavljenim igrama uspjeli dobiti jednoglasno pozitivne reakcije medija. Cavedog je predstavljao 3D akcijsku igru nove generacije *Amen: The Awakening*, *Total Annihilation: Kingdoms* i, konačno, duhoviti i zarazni RPG *Good&Evil*. Oddworld Inhabitants, tvorac Abe's Oddyseea, predstavio nam je dvije igre za PC računala: jedna je nastavak Oddworld arkadne sagi i nosi ime *Munch's Oddysee,* a druga je *Hand of Odd* (svaka slučajnost s Hand of Nodom slučajna je), koncipirana kao sasvim različiti pristup čundom svijetu Oddworlda i smještena u žanr real-time strategija. Legend Entertainmet je pak, za razliku od spomenute dvojice, predstavio svega jednim naslovom, i to *Wheel of Timeom*, RPG/akcijskom igrom načinjenom uporabom Unrealovog grafičkog enginea, utemeljenoj na priči poznatog svjetskog fantasy pisca Roberta Jordana. Među desetcima drugih naslova koje je GT marketinški pokušavao lansirati u svijet uzburkanih medija našu je pozornost privukao *Driver,* koji zaslužuje svrstavanje među najbolje simulacije utrka svih vremena.


WHEEL OF TIME


DRIVER



Playstation 2

LIVE IN OUR YOUR WORLD, PLAY IN OURS

Iako je prije kojih mjesec-dva Sonyjev PlayStation 2 bio jedini pretendent na titulu vodeće (neki su tvrdili i jedine!) konzole za 21. stoljeće, situacija se za japanskog elektronskog giganta na E3-u zakomplicirala.

Naime, SEGA je sve skeptike iznenadila raspoloživom količinom naslova za Dreamcast, a nedavna promjena samog vodstva i dovođenje dokazanih i sposobnih ljudi trebalo bi biti jamstvo agresivnog pohoda Dreamcast konzole na tržište. S druge strane, Nintendo je svojom objavom da radi na novoj konzoli kodnog imena Dolphin, čije su tehničke specifikacije vrlo interesantne, podigao više medijske buke negoli se itko nadao. Nintendov predstavnik za javnost tvrdi da će Dolphin biti "barem jednako brz kao i PlayStation 2, ako ne i brži". Dakle, Sony pred sobom ima težak zadatak da u kratkom roku predstavi novu konzolu, a dotad će Dreamcast imati već impresivnu listu raspoloživih igara. U međuvremenu je sve veći jaz između već inferiornog PlayStation hardvera i PC tehnologije koja je još uvijek u stalnoj ekspanziji. Za očekivati je da će još godinu dana PlayStation biti u žiži interesiranja igrača, uostalom to se vidi i po velikom broju naslova koji će izaći ove godine, no nakon toga će se igrači početi okretati atraktivnijim i naprednijim konzolama. Na Sonyju je da ispuni rok koji si je sam zadao i da svoj stroj predstavi po atraktivnoj cijeni kako bi već u početku omasovio buduće tržište. Iako neki prognozeri već sada tvrde da će Nintendo svojim Dolphinom ponovno preuzeti poziciju vodećeg proizvođača konzola, nemojte zaboraviti da je Nintendo 64 barem dvostuko bolja konzola od PlayStationa, no jednostavno nije uspjela jer uspjeh konzole samo dijelom ovisi o njenim tehničkim specifikacijama. Trenutačno se nitko ne može mjeriti sa Sonyjevim marketingom i njegovom inovativnom pristupu tržištu, a njihov najveći adut u borbi za opstankom na tržištu je **kompatibilnost**.

PlayStation 2 će biti prva konzola koja će biti u stanju pokretati sve raspoložive naslove za postojeći PlayStation, što je postignuto integriranjem matične ploče PlayStationa na čip koji se rabi ako u PSX 2 ubacite neku od današnjih igara. Prednosti su ogromne: korisnici kupnjom PSX-a 2 imaju na raspolaganju kompletan postojeći katalog igara (procjenjuje se da ih u svijetu ima više od 1500), što je snažan motiv za odluku o kupnji, a ujedno smanjuje investiciju ljudima koji odluče s PlayStationa prijeći na PSX 2. Dosad je industrija konzola uvijek patila od periodičnih i bolnih promjena hardvera: netko napravi novu konzolu, uloži ogromne novce u njen razvoj i marketing, nakon toga kreće produkcija što većeg broja naslova i nakon 3-4 godine tržištu bude predstavljena nova konzola jer je postojeća u međuvremenu zastarjela, a korisnici se počinju znatiželjno okretati konkurenciji ili PC tehnologiji koja je stalno išla naprijed. Međutim, nije lako kupiti novu konzolu ako ste tijekom 3-4 godine potrošili na igre za nju toliko novaca da si možete kupiti 2-3 high-end PC računala. Zbog svega toga, PlayStation 2 ima najveće šanse za uspjeh, a neupitna je i velika podrška proizvođača igara koji su izlaskom PlayStationa konačno dobili dominantnu konzolu koja se prodala u masovnih 60 milijuna primjeraka te je neupitno da čak i prosječni naslov u toj masi korisnika neće generirati dovoljnu prodaju. Zato se proizvođači nadaju da će Sony uspjeti zadržati vodeću poziciju na tržištu jer bi u suprotnom tako velika masa ljudi kojima su dosad prodavali igre bila razbijena na tri tabora - SEGA, Nintendo i Sony - što bi značilo da se ravnopravno moraju podržavati sve tri platforme, a to poskupljuje proizvodnju igara. No, bez obzira na sve, općenito je mišljenje da Sony ima većinu aduta u svojim rukama, a ugled među igračima mu je nedvojben. Kao što to kaže novi reklamni slogan za Playstation: živite u svom svijetu, igrajte se u našem. A možda je vrijeme i da





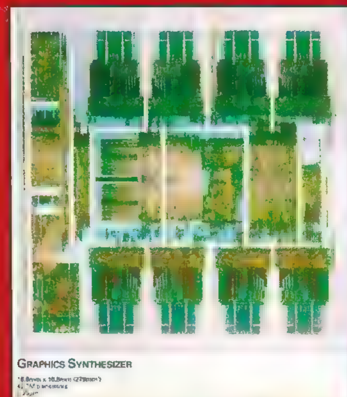
U ovoj piramidi se krio razvojni PlayStation 2 hardver na kojem su se vrtjele igrive prezentacije koje su svakog ostavile bez daha. Piramide nisu ni na 5 minuta puštali iz vida uniformirani policajci jer je taj razvojni sustav samo jedan od četiriju dostupnih u svijetu.

SVJETSKI EKSKLUZIV!

Kako nam je dosadila uporna šutnja kojom Sony želi ljubomorno sačuvati sve bitne pojedinosti PlayStationa 2 i njihovo doziranje informacija javnosti na kapaljku, bili smo iznimno dosadni i uporni te smo uspjeli iza zatvorenih vratiju vidjeti kako izgleda tzv. development kit za PlayStation kojeg već neke japanske tvrtke koriste za razvoj igara. Uglavnom, riječ je o nekoliko kutija veličine prosječnog tower PC kućišta naslaganih jedna na drugu i nevjerojatnoj količini žica i kablova koji to sve povezuju. Sonyjevi inženjeri trenutačno rade na optimizaciji hardvera i njegovom svođenju na nekoliko čipova, a kako nam je fotografiranje bilo strogo zabranjeno, nismo odustajali sve dok nismo dobili barem neke slike hardvera i čipova PlayStationa 2. Predstavljamo vam svjetski ekskluziv: slike čistog silikona koji će pokretati PSX 2!



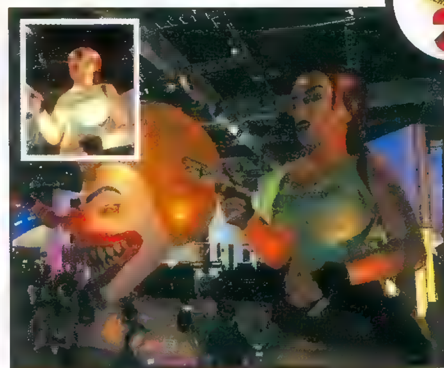
Ovo je glavni procesor koji je Sony tri godine razvijao s Toshibom. Zove se "Emotion Engine", ima 10.5 milijuna tranzistora i u stanju je izračunati 50 milijuna poligona u sekundi, daleko više nego trenutačno najbrža kombinacija Voodoo 3 + Pentium 3



Grafički procesor je zvijer od nevjerojatnih 42.7 milijuna tranzistora odgovorna za grafiku koja će u narednih par godina pomesti 3Dfx i ostale PC ubrzivačke kartice







Ponyjevi konkurenti nauče značenje još jednog njihovog slogana: "ne podcjenjujte snagu PlayStationa".

Novi naslovi

Na E3-u je Sony predstavio niz novih naslova, ali su neki od njih odskakali kvalitetom svoje promocije. Za promociju igara kao što su Gran Turismo 2, Final Fantasy 8, Spyro 2 i Crash Team Racing Sony je izdvojio poseban prostor na svom štandu (veličina Sonyjevog štanda bila je dovoljna za jedan normalni paviljon) i posebno ga uredio. Primjerice, za promociju Gran Turisma 2 Sony je na zid okačio dva trkaća automobila, što je djelovalo prilično cool, dok je za Final Fantasy 8 opremio malu kinodvoranu na drugom katu svog grandioznog štanda. A Spyro i Crash lutke na napuhavanje bile su velike kao kuća te su lako privlačile pozornost. Gran Turismo 2 tvrtke Polyphony Digital Inc. nastavak je, po mnogima, najpopularnije autosimulacije za PlayStation. Samo na E3 sajmu bilo ga je moguće odigrati na PlayStationu i to nam je uspjelo! Ako ste imali dovoljno vremena, malo američke drskosti i dovoljno oštre laktove, mogli ste se, kao i mi, probiti do piramide koja je u svojoj unutrašnjosti krila PlayStation 2 konzolu i zaigrati GT2 koji izgleda fantastično. Kris zasjeo za game pad i porazbijao par automobila but, who cares. U novom izdanju GT2 donosi 300 modela japanskih, američkih i europskih automobila te preko 20 novih staza. Svaki auto ima posebne, realistične parametre kretanja, zanošenja, ubrzanja i kočenja. Osim toga, Gran Turismo 2 donosi nove rally i drag race opcije natjecanja, a da biste se mogli natjecati u svim disciplinama, morate prvo položiti test na 60 staza. Ljubitelji nadograđivanja auta mogu ovdje kupovati i prodavati dijelove te popraviti i nabrijati svoj auto do maksimuma. Svoj motor show možete snimiti na Pocket Station i razmijeniti ga sa svojim prijateljima preko infracrvenog porta. SquareSoft je svojim Final Fantasyjem 8 već pobrao odlične kritike. Svi stručnjaci iz industrije kompjutorskih igara nazočni na njegovoj prezentaciji u kinodvorani na drugom katu Sonyjevog grada oduševljeni su. Ocjene su jednoglasne: nešto najbolje dosad. FF8 će izaći na 4 CD-a i vjerojatno će biti najveća igra za PlayStation ikad napravljena. Na razvoju FF8 radi ekipa od preko 100 programera, što dovoljno govori o tome koliki su novci potrebni da bi se danas napravila igra svjetske kvalitete. Vrijeme malih i pametnih ekipa definitivno je iza nas, barem s dolaskom PlayStation 2 konzole. Produkcija FF8 najprofesionalnija je do sada. Filmske sekvence radili su pravi filmaši, a scenarij su pisali filmski scenaristi. SquareSoft je odlučio osmi nastavak prilagoditi zapadnom tržištu pa je unio malo više akcije. Usto, on vrlo ozbiljno priprema i PC inačicu koja neće biti tek puka konverzija, nego će biti potpuno prilagođena arhitekturi PC platforme ne bi li iskazala iznimnu kvalitetu zvuka i slike. I Crash Team Racing je također predstavljen na E3-u, a Sony ga proizvodi kao odgovor na Nintendove igre Mario Karts i Mario Racing. Iako vam se tako nešto možda čini glupo, morate znati da je riječ o novcu, a onda nema šale. Mario koji se utrkuje na kartingu prodao se u svijetu u velikom broju komada i donio Nintendu brdo love, a to znači da je nije pobrao Sony, nego njegov konkurent. 2:0 za Nintendo. A to Sony ne može trpjeti i zato je Crash morao na vozački. CTR je nalik na trkaće nivoe iz Crasha 3 samo malo unaprijeđene, doduše dovoljno da postanu samostalna igra. Ono što nas je na E3-u iznenadilo, kao i sve druge nazočne novinare, je najava Spyre 2 koji bi kao i Crash RacingTeam trebao izaći na tržište krajem ove godine. Bez ikavih najava o tome, Spyro se samo pojavio na sajmu i sve iznenadio. Igra još nije potpuno gotova, ali sudeći po onome što smo uspjeli vidjeti, Spyro je postao malo ozbiljniji. Universal Interactive Studio zadržao je prelijepi izgled igre i dječju simpatičnost, ali je dodao i niz ozbiljnijih elemenata, poput puzzle solvinga, koji će igru približiti starijim i ozbiljnijim korisnicima, što će proširiti bazu ljubitelja Spyre jer će je klinci ionako igrati. Sony je promovirao i Tarzana – novu igru nastalu u suradnji sa Disneyjem, čije ime dovoljno govori - koja bi se trebala pojaviti na jesen u Europi, usporedo s premijerom istoimenog Disneyjevog filma. Ljubitelji Dosjea X doći će na svoje novom avanturom The X-Files u kojoj će glumiti glumci iz serije. Dana i Fox će raditi samo ono što vi hoćete (ako se nas pita, mi znamo što će raditi. Ljeto, kada igra izlazi, ionako je vrijeme za to.). Jackie Chan's Stuntmaster je nova akcijska avantura s Jackijem u glavnoj ulozi, a i G-Police će se također pojaviti na PlayStationu. Od zanimljivijih vožnji očekuje se Formula One 99, službeno licencirana igra koja donosi sve momčadi, vozače i bolide.











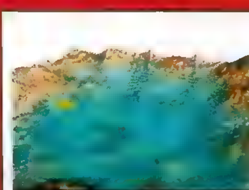
Jedna od najimpresivnijih mogućnosti PlayStation 2 hardvera je bila uvodna scena iz FF8 koja se vrtjela u realnom vremenu i izgledala je, koliko god to nevjerojatno zvučalo, bolje od renderirane sekvence

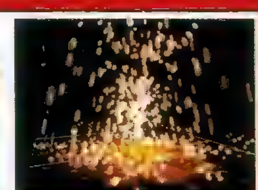


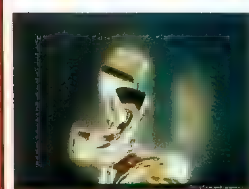




[illegible] vidite kako PSX 2 hardver može izgurati jedna tipična tučnjava

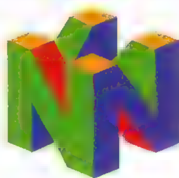








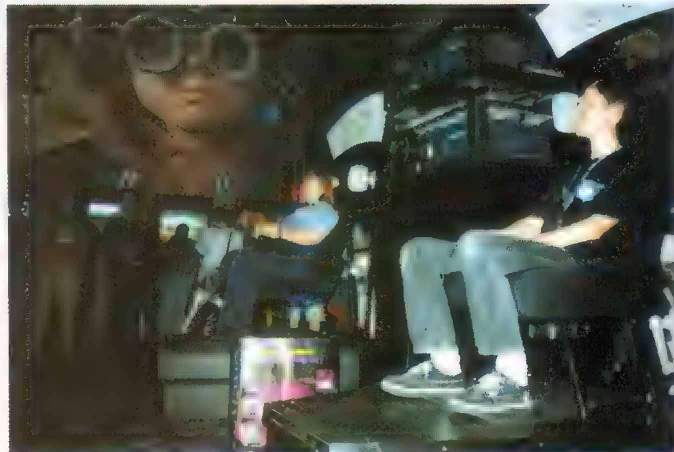
Iako ove slike izgledaju kao da su renderirane, vjerujte nam na riječ: sve ove glatko i fluidno bez problema obavlja grafički procesor PSX-a [illegible].



Natrag u bakreno doba!

Nintendo je, u suradnji s IBM-om, na ovogodišnjem E3-u najavio svoju novu igraću konzolu – Dolphin

Nintendo je na ovogodišnjem E3-u imao dojmljivu prezentaciju. Nije tu nedostajalo prelijepih hostesa s bičevima i u uskim tajcama (u što se i Kristijan imao prilike uvjeriti), ali naglasak je bio na novitetima. Veliku prašinu podigla je Star Wars Racers igra, ali o njoj ćemo poslije. Veliku koncentraciju novinara iz cijeloga svijeta na E3-u Nintendo je iskoristio za najavu svoje nove konzole koju razvija u suradnji s IBM-om. Njeno radno ime je Dolphin, no to ne znači da će se tako i zvati kada se pojavi na tržištu krajem 2000. godine. Suradnja Nintenda i IBM-a na razvoju novog čipa za Dolphin konzolu vrijedna je oko milijardu dolara. U srcu nove Nintendove konzole nalazit će se IBM-ov Gekko procesor na 400 MHz temeljen na 0.18 mikronskoj bakrenoj tehnologiji. Gekko čip je unaprijeđena inačica IBM-ovog PowerPC-a. Kao što vidimo, Dolphinov procesor će biti prilično jak, ali što je s grafičkim setom? Howard Lincoln je na press konferenciji na E3-u iznio podatak da je grafički čip za Dolphin konzolu razvila kompanija ArtX koju vodi Wei Yen, čovjek izravno odgovoran za razvoj grafičkog čipa N64. On je u ArtX-u skupio ponajbolje 3d grafičke inženjere na svijetu i rezultat tog mozganja trebao bi biti grafički čip na 200 MHz za koji Howard Lincoln tvrdi da bi trebao biti jednako dobar, ako ne i bolji od onog u PlayStation 2 konzoli. No, tu bučnim najavama i strategijskim povezivanjima nije kraj. Nintendo se pri izradi Dolphin konzole povezao s još jednom golemom svjetskom kompanijom. U Tokiju su 12. svibnja Nintendov predsjednik g. Yamauchi i Matsushitin predsjednik g. Morishita objavili povezivanje Nintenda i Matsushite, tvrtke koja je danas najveći proizvođač potrošačke elektronike na svijetu, kod nas poznatije po proizvodnji Panasonic uređaja. Dolphin se neće temeljiti na catrigima kao N64, nego će se u nj ugrađivati Matsushitin DVD uređaj koji će, osim igara, moći pokretati DVD diskove s filmovima i glazbom. Na taj će način Dolphin, kao i PlayStation 2, postati ultimativna kućna jedinica za zabavu. U Nintendu tvrde da za potpuni uspjeh Dolphina moraju osigurati niske cijene, kako same konzole, tako i igara koje će se pojaviti za nju. Na svom velikom izložbenom prostoru Nintendo je na E3-u u Los Angelesu brojnim posjetiteljima i novinarima predstavio i Game Boy Color kolekciju. Osim što su stari Game Boy uređaji sada u nekoliko boja, dobili su i ekrane u boji. Nintendo je neke igre prepravio tako da rade u boji, ali su, primjerice, GT Interacivovi Beavis i Butt-Head još uvijek crno-bijeli. Veliku pozornost na Nintendovom štandu na E3-u privukao je Star Wars svijet u koji se ulazilo kroz prolaz prepun likova iz Star Warsa, a na kraju tog prolaza bila je velika dvorana u kojoj su se vodila javna natjecanja u igranju Star Wars: Episode 1: Racera. Ova je igra napravljena za N64 i u prodaji je od kraja svibnja po cijeni od 70-ak dolara, a Nintendo je pustio u promotivnu prodaju ograničenu količinu te igre koja se zajedno s N64 konzolom s jednim kontrolerom prodaje po cijeni od 150 dolara. U

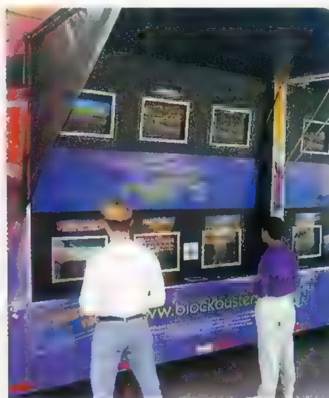

Turnir u Star Wars Raceru izazvao je golemo zanimanje novinara i publike

Raceru možete birati ulogu jednog od 23 lika iz Star Warsa, uključujući i Anakina Skywalkera. Star Wars Racer donosi akciju iz novog filma Star Wars Episode 1: The Phantom Menace u kojoj vozite Podracer vozila koja imaju dva mlazna motora i nastojite biti brži od suparnika. Racer donosi 25 nivoa u sedam različitih Star Wars svjetova. Od sportskih igara koje su posljednjih godina sve popularnije, tu je Kobe Bryant in NBA Courtside 2. Kobe je momak koji je sve češće MVP , stoga je i dobio priliku da se po njemu nazove i ova igra. Na N64 će ovu simulaciju košarke moći igrati do 4 igrača odjednom, sve je napravljeno motion capture tehnikom, a za svakog igrača trebalo je 200 poligona da bi bio prepoznatljiv. Courtside 2 ima licencu NBA lige i trebala bi se pojaviti na tržištu u studenome. Jet Force Gemini je još


Donkey Kong napokon je prebačen i na N64

jedna u nizu akcijskih igara za N64 koja bi, kada se pojavi, trebala donijeti više od sat vremena animiranih scena, a radnja igre će se odvijati u nepoznatom dijelu naše galaksije. Jet Force Gemini je ime grupe hrabrih boraca koji se suprotstavljaju opasnom napadaču pod imenom Mizar. Sjećam se jednog banda pod tim imenom, ali on dolazi iz jedne miroljubive galaksije. JFG donosi obilje akcije, što potvrđuje i njegovih impozantnih 120 nivoa prepunih vrlo inteligentnih protivnika. Donkey Kong 64 je golem, zao i opet je tu. Donkey je preskočio na N64 ovaj put u 3D-u. DK64 je prva igra za koju će biti nužan N64 Expansion Pack. Ako volite majmunska posla, strpite se do 22. 10. pa onda navalite. Ako ste pak ljubitelj strategija, onda će vas obradovati vijest da uskoro dolaze Command&Conquer i Starcraft za N64, što će puno značiti za tu konzolu. Ipak, nije sve u Donkey Kongu, ima nas koji volimo i nešto više od toga. Ljubitelji vožnji doći će na svoje u igri Mini Racers i F1 Grand Prix 2 koja je svima poznata sa PC računala. Sve u svemu, novih igara neće nedostajati pa je tako bar još jedno vrijeme budućnost N64 konzoli zajamčena.


Nintendo je ispred E3 centra smjestio vrlo zanimljiv kamion...


... na kojem su Chris (lijevo) i ostali prolaznici isprobavali nove Nintendo igre

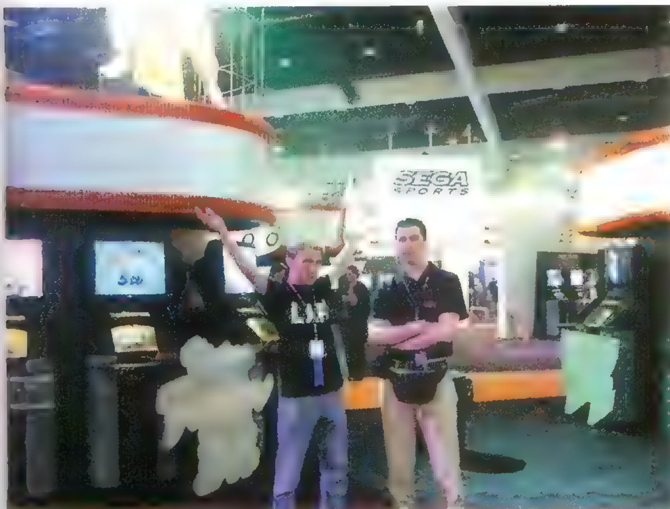


Budućnost je već počela



Tko se boji SEGE još, tri za groš? Sony PlayStation!

Dreamcast™



Sega Dreamcast imala je impresivno predstavljanje na E3 sajmu

SEGA je ovogodišnji E3 iskoristila za američku premijeru svoje nove Dreamcast konzole. To je prvi put da se Dreamcast službeno pojavio izvan Japana, a proći će još dosta vremena prije nego dođe na europsko tlo.Dreamcast je danas jedina konzola s modemom i jedina koja vam omogućava on-line igranje. No to nije sve. Priključivanjem tipkovnice možete se spojiti na Internet i malo surfati, pokupiti svoju elektroničku poštu i poslati koje pisamce. Baš kao da ste na svom PC-u! Na E3-u Kristijan i ja imali smo se sami …ke uvjeriti kako je to cool. Da SEGA misli napraviti ozbiljan proboj Dreamcast konzolom, najbolje svjedoči podatak da će za njenu promociju potrošiti 100

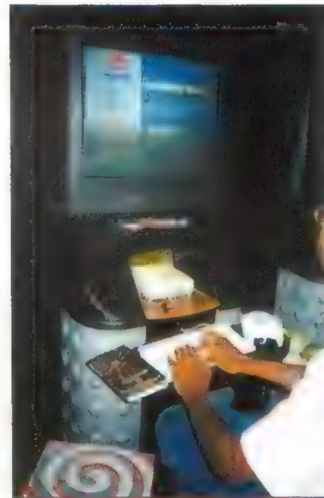


Na E3 nije nedostajalo niti ovakvih simulatora poput Top Skatera

milijuna dolara. Dakle, udarit će PlayStation ondje gdje je najjači – po marketingu. Činjenica je da PlayStation nije najbolja konzola, ali su reklame za nju svugdje. SEGA Dreamcast je prva konzola koja vam uz on-line igranje mnogo toga omogućava. A to ustinu nije malo, pogotovo uzmemo li u obzir da PC zna biti prekompliciran, da stalno javlja neke probleme koje samo zbunjuju običnog ljubitelja kompjutorskih igara, a da i ne spominjemo koliko je cijena jednog PC-a koji vrti igre u kvaliteti jedne konzole. Dreamcast je prva konzola koja će PC učiniti nepotrebnim za veliki broj ljubitelja virtualne zabave i Interneta. A to je upravo ono čega se Playstation boji. Uz američki i europski model Dreamcast konzole dolazi 56.6 K modem, dok Japanci surfaju nešto sporije, na 33.6 K. No, iz SEGE su saopćili da će u vrloj skoroj budućnosti na Dreamcast biti moguće spojiti ISDN pa će surfanje biti osjetno brže, a kada se do kraja razvije i miš, surfanje će biti ugodnije. Zbog on-line igranja, SEGA ubrzano gradi DreamNet mrežu na kojoj će se uskoro moći igrati tri igre, Sega Rally 2, Baldur's Gate i Frontier. Dreamcast pokreće Hitachijev SH4 procesor na 200MHz, a grafički procesor joj je



NEC/Videologic VR2 čip koji u sekundi izrenderira 3 milijuna poligona u 16.77 milijuna boja. Na stražnjem dijelu konzole je serijski port na koji se može priključiti više od 100 različitih uređaja poput tvrdog diska, mrežne kartice ili pisača. Uz razne joysticke, na Dreamcast možete priključiti i Iomegin Zip Drive za pohranu snimljenih pozicija ili Internet fajlova, te VGA Box koji omogućava priključivanje Dreamcasta na PC monitor, što može biti vrlo korisno kada roditelji gledaju Sunce. Dreamcast kontroleri će uz pomoć Puru Puru packa moći simulirati force feedback efekte, slično kao N64. Ljubitelji simulacija pecanja vjerojatno će biti oduševljeni što će moći nabaviti pecački štap koji će priključiti na konzolu pri igranju Get Bass simulatora pecanja. Na E3-u je američkoj javnosti predstavljena 3D RPG igra Climax Landers u kojoj se pojavljujete u ulozi virtuoznog mačevaoca čija je prošlost vrlo tajnovita. Pred njim je dug i tajnovit put te akcije neće nedostajati. Grafika je u visokoj rezoluciji, a pokreti kamere tijekom borbe nalikuju onima u Final Fantasyju 7, što je dovoljna preporuka. Air Force Delta je borbena simulacija letenja koja podržava široku paletu aviona, od Miga 21 do B-2 Stealtha. Teško da će AFD donijeti nešto što nismo vidjeli na PC-u pa valja reći još jedino to da će u Americi pojaviti tek u rujnu. Shen Mue je još jedna u nizu predstavljenih borilačkih igara u kojima batinama nema kraja iako proizvođači tvrde da obiluje elementima avanture i RPG-a. Radnja je smještena u drevnu Kinu i Japan, a na motion captureu radili su profesionalni budo-borci. Okoliš u igri je vrlo interaktivan, tako da u velikoj mjeri određuje tijek radnje. Uz Shen Mue, tu je još jedna borilačka igra. Virtua Fighter 3: Team Battle jedna je od prvih igara za Dreamcast koja se odlikuje iznimnim pozadinama za vrijeme

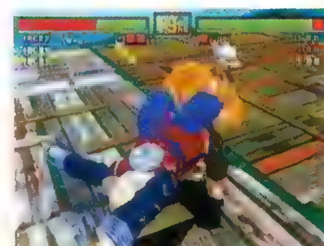


Surfanje Internetom na Dreamcast konzoli trenutačno je stvar prestiža

borbi, visoko izražajnim licima boraca te odličnim zvukom. No, VF 3 ima jednu manu koja bi mogla znatno naškoditi – nema borbu za dva igrača pa možete igrati samo protiv kompjutora. Interplay je pokazao slike iz MDK2 za koji se još uvijek ne zna točno kada će se pojaviti na tržištu, a Ubisoft je pokazao Raymana 2 koji bi se do kraja godine trebao pojaviti u Americi i koji će, nesumnjivo, biti velika konkurencija Crashu ili Spyri. Iako je tek na početku svoga puta, produkcija igara za Dreamcast je krenula odlično pa je, uz nisku cijenu od 199 dolara na američkom tržištu i uz najavljen pad cijene, njena budućnost neupitna.



Ready 2 Rumble bit će jedan od najvećih hitova za Dreamcast



Virtua Fighter 3 jedna je od najpoznatijih borilačkih igara za Dreamcast

SPECIAL REPORT

E3 Tech Info

Bili smo, vidjeli i donijeli vam pregršt informacija. Na Electronic Entertainment Expou i ove su godine premijeru doživjeli mnogi komadi novog hardvera, predstavljamo vam one najatraktivnije i, po našem sudu, najzanimljivije! Glavne novosti kriju se na polju pomoćnog hardvera za igranje i - naravno- grafičkih kartica.

3DFX



Golemom 3Dfx-ovu štandu privukla nas je "buba" obojana u logo Voodoo 3 kartica. Jednom sretniku pripala je ista u nagradnoj igri koja se održavala za vrijeme sajma. Voodoo 3000 se u iznimno kratkom vremenu nametnuo na tržištu, a jedinog pravog protivnika predstavljaju mu TNT 2 bazirane kartice. Trenutačno na tržištu postoje verzije 2000 i 3000 koje rade na 143 MHz i 166 MHz, a potonja ima i TV izlaz. Kao perjanicu Voodoo 3 ergele 3Dfx je na E3-u izložio svoj najnoviji Voodoo 3 3500. Odbačena je ideja o podršci za digitalni izlaz za LCD monitore. Umjesto toga, 3Dfx je odlučio oteti dio kolača Matroxu i ATI-ju, konkretno njihovim modelima All-In Wonder i Marvel G200, dodajući pune TV video ulaz/izlaz mogućnosti. Naravno, riječ je o najbržoj Voodoo 3 kartici kojoj jezgra i memorija rade na rekordnih 183 MHz. Tih dodatnih 17 MHz trebalo bi se očitovati u 14% većoj brzini, no očito je da je glavni adut modela 3500 ispred 3000 u naprednim TV mogućnostima. Na kartici je odlično integrirana 3Dfx-ova 3D akceleratorska tehnologija zajedno s TV podsustavom razvijenim u STB-u, koji je sada vlasnik 3Dfx-a. Na karticu se spaja kvalitetan Y kabla, čiji jedan krak ide u monitor, a drugi u posebno zanimljiv dodatak koji dobivate s karticom, tzv. "Video I/O Pod". To je svojevrsna razvodna konzola za sve moguće vrste signala kojima Voodoo 3 3500 može baratati. (PAL i NTSC video ulaz/izlaz, stereo zvuk ulaz/izlaz te ulaz za digitalni video.) Ati i Matrox uistinu imaju razloga za brigu jer multimedijalne mogućnosti najjače Voodoo trojke su impresivne. Voodoo 3 3500 očekujte u trgovinama sredinom srpnja, po početnoj preporučenoj cijeni od 249$, ali u domaćoj valuti.



MATROX



Matrox je uzbudio sve svoje ljubitelje najavom nove serije Millenium G400 kartica. Nove G400 kartice bit će po performansama u rangu TNT dvojke, i Voodoo trojke. Nažalost, odoka ne možemo reći je li G400 brži ili sporiji od Voodoo 3, no jedno je sigurno - kvaliteta slike je vrhunska. Na sajmu se vrtio Expendable, koji će dolaziti u bundleu s karticom. Količine memorije na karticama su ili 16 ili 32 MB, kvalitetnog, bržeg i skupljeg SGRAM-a. Ono radi čega će se mnogi odlučiti upravo na nove Matroxove kartice je DualHead Display. Sve "Retail" inačice kartica (znači one koje kupujete zasebno, a ne s računalom) imaju podršku za Dual Head Display. Riječ je o, po nama, revolucionarnoj tehnologiji koja omogućava simultani prikaz na dvama monitorima (moguće je spojiti bilo koju kombinaciju digitalnih LCd monitora (preko digitalnog izlaza), klasičnih monitora i TV uređaja). Reći ćete, pa to može i moja XY kartica s TV izazom. Da, ali onda vam monitor mora raditi u 50 Hz, i u istoj rezoluciji kao i TV (800x600) , u najboljem slučaju, dok Matroxova tehnologija dopušta nezavisno podešavanje svakog od dvaju izlaznih uređaja. Tako, primjerice, možete igrati Expendable na monitoru u 1024x768 pri 150 Hz i simultano prikazivati isto na televizoru u 800x600 pri 50 (60) Hz. Kartice koje ulaze u kombinaciju nove Matroxove G400 linije razlikovat će se međusobno po brzini procesora (G400 ili G400 Max), količini memorije (16 ili 32 MB) te po tome imaju li jedan izlaz (samo bulk verzije) ili imaju "Dual Head Display". Novost koju Matrox donosi u svijet igara je Enviroment Bump Mapping, s izravnom podrškom za isti u DirectX-u. Programeri igara kažu da će to uvelike pridonijeti stvarnosti 3D prikaza u igrama. Inače, Expendable rabi dotičnu tehnologiju, a slikama i onim što smo vidjeli na E3-u smo uistinu impresionirani.





CREATIVE LABS

CL je, sudeći po predstavljenom na E3-u, odlučio postati Bog i batina u svijetu multimedije. Predstavljeno je mnogo novih proizvoda i multimedijalnih paketa, a najzanimljiviji su bili 3D akcelerator temeljen na Savage4 3D procesoru i TNT2 Ultra (overclockana verzija TNT-a zahvaljujući odličnom hlađenju). Cretive se ubacio i na polje prenosivog Mp3-a, gdje je predstavio svoj player Nomad, zavidnog izgleda i performansi, s FM tunerom, dodatkom koji nema nijedan drugi solid-state audio player. Perjanicu ponude zvučnika predstavljaju FPS2000 zvučnici s digitalnim ulazom. Što se SBLivea tiče, kako je i obećano, razvoj aplikacija napreduje iz dana u dan i trenutačno su vlasnici dotične kartice u mogućnosti skinuti sa www.sblive.com Live!Ware 2.0 koji dodaje neke nove mogućnosti vašim Live karticama. Vlasnici TNT kartica razveselit će se kada čuju da je za download dostupan i Unified, programčić koji omogućuje vlasnicima Creative Labsovih TNT i TNT2 kartica igranje Glide igara. Riječ je o programčiću koji u stvarnom vremenu prevodi Glide u Direct3D instrukcije i teoretski može raditi na svim D3D akceleratorima, no dopušten je download samo vlasnicima TNT-a (želite li downloadati, morate upisati serijski broj kartice.)

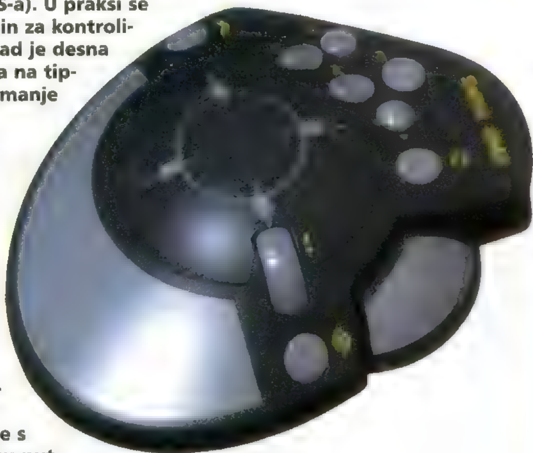






SAITEK

Saitek je, za neupućene, veliki novi igrač na području joysticka, volana i gamepadova. Ove godine navalili su na E3-u punom parom, pokazujući mnoštvo novih uređaja. GM1 miš i GM2 Action Pad je komplet namijenjen ljubiteljima First Person Shootera (FPS-a). U praksi se pokazao najbolji način za kontroliranje FPS pucačina kad je desna ruka na mišu, a lijeva na tipkovnici. GM1 je više-manje običan mišonja s 3 gumba i HAT upravljačem za palac. Srednji gumb je ujedno i scroll kotačić koji će odlično poslužiti i u Windowsima. Uređaj dolazi u serijskoj i USB inačici. GM2 je prava novost, a namijenjen je za lijevu ruku. Možete mu dodijeliti sve funkcije s tipkovnice, no ovaj su put logičnije raspoređene, s mnogim dodatnim mogućnostima. Ima 6 gumba, a svaki ima 2 funkcije, HAT i scroll kotačić za lijevi palac. Uređaj je moguće spojiti na računalo putem PS/2 porta, a na sebi ima i dodatni PS/2 port, tako da se na nj može spojiti bilo koji PS/2 miš. U praksi je ovaj dvojac vrlo funkcionalan. Na polju gamepada novi su modeli P750 i P2000. Riječ je o modelima koji imaju mnoštvo programabilnih gumba, digitalnu i analognu (!!) kontrolu X/Y osi, a P 2000 modelu dodana je i tzv. tilt kontrola koja vam dopušta analogno baratanje i trećom osi. Posljednja stvar koja je iznimno zanimljiva je model SP550, svojevrsni combo gamepada i analognog joysticka. Moguće je rabiti dva uređaja kao jedan superkontroler sa 6 gumba, s hatom te kontrolerom potiska, ili kao zasebni joystick i gamepad nešto skromnijih, ali još uvijek izvrsnih mogućnosti. Ovakva opcija idealna je za one kojima je problem u novcu, a žele imati i gamepad i joystick. Na Saitekovom štandu, osim ovih stvari koje smo izdvojili, mogla se naći prava ergela kontrolera, volana, FF volana, jeftinih joysticka, kako za PC-je, tako i za konzole. Usput, domaći zastupnik Saiteka je odnedavna Zola, gdje možete kupiti njihove kontrolere.







MICROSOFT

Od zanimljivosti valja spomenuti da je Microsoft bio jedan od rijetkih na E3-u koji nam nije bio u stanju ponuditi Press Kit!!! Glavne novosti velikog MS-a su genijalan novi miš, Intellimouse Explorer i dva kontrolera za igranje. Explorer ne radi na klasičnom načelu kuglice, nego se rabi refleksija svjetlosti. Riječ je o mišonji s 5 gumba (konačno!) koji usklađuje svoj položaj na ekranu s onim na stolu 1500 puta u sekundi. Ovo će pogotovo znati cijeniti igrači FPS-a. Inače, tek toliko usporedbe radi, klasični PS/2 miševi standardno usklađuju položaj ekran/stol 40 puta u sekundi, a softverski ga je moguće dići do 200 puta u sekundi (u praksi doseže cca. 125 Hz učestalost osvježavanja položaja). Premijera dotičnog bit će ujesen i na našim prostorima, kako čujemo iz MS Hrvatska, a jamačno će postati hit unatoč cijeni od 50 baksa. Dolazi u USB, PS/2 i standardnoj inačici. Sidewinder Gamepad Pro novi je USB gamepad dopadljivog dizajna i moćnog pratećeg softvera koji omogućava uporabu D-pada analogno i digitalno, te klasično dodjeljivanje funkcija s tipkovnice na gamepad. Vidjet ćete ga na tržištu u desetom mjesecu za cca $40. Dual Strike jedan je od najčudnijih kontrolera koje smo ikada vidjeli. Riječ je o kontroleru za FPS igre. Desni dio emulira klasične X i Y osi joysticka, dok se na lijevoj strani nalazi hat upravljač i nekolicina gumba. Kontroler je samo USB. Gameport pada u zaborav... i bolje.

Thrustmaster je izbacio cijelu novu seriju kontrolera kojima je svima zajednički USB. Izdvojili bismo njihov posebni miš namijenjen igračima. Riječ je o mišu s poboljšanim optičkim senzorima i čak 6 gumba!

Microsoft

I Logitech je također izbacio svoj miš namijenjen igračima. Riječ je o njihovom popularnom mišu s 3 gumba, a sada mu je dodana i USB podrška, pojačani su i driveri koji dopuštaju povećanje učestalosti slanja podataka o položaju miša računalu, što rezultira mnogo glatkijim pokretima na ekranu. Zanimljiv je i bundle, puna verzija igre Shogo: Mobile Armor Division.



SPECIAL REPORT

Top ljestvica — Najočekivaniji hardverski noviteti

Ovogodišnji E3 bio je prepun hardverskih noviteta od kojih smo vam predstavili samo neke. Očekujte većinu ovog novog hardvera na detaljnom testiranju u sljedećim brojevima Hackera!

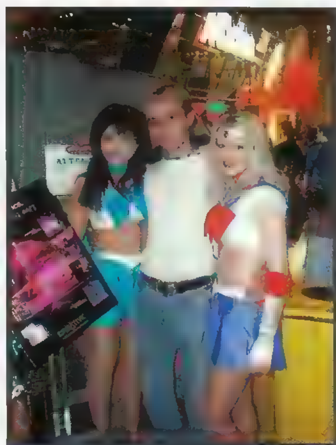
1. VOODOO 3 3500
2. MATROX 6400 MAX
3. CREATIVE ULTRA TNT 2
4. MS INTELLIMOUSE EXPLORER
5. CREATIVE LABS - NOMAD



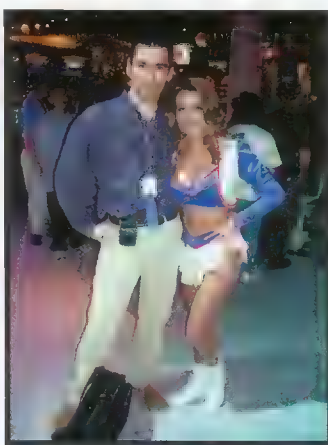


Plućica, minjole i nogice

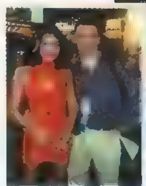
Iako je novinarski posao prilično dosadan i suhoparan, svaki novinar u svom životu ima neke trenutke kojih se rado sjeća i ljubomorno ih čuva u tajnim pretincima svoje glave. Molimo samo naše čitatelje da ove slike gledaju u intimi i sigurnosti vlastite sobe, nikako na javnim mjestima, jer se vaši novinari ne bi lijepo proveli da im djevojke doznaju "kak' su dečki brijali u Americi." I, ne pokušavajte ovako nešto izvesti kod kuće...

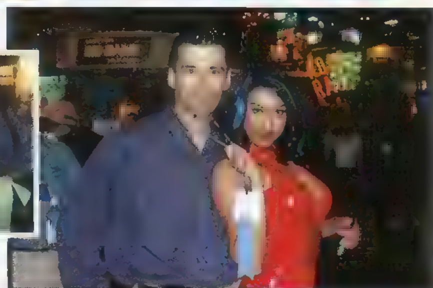


Lijepo smo se proveli i na Acclaimovom štandu. Sram vas bilo, mogu vam tata biti!

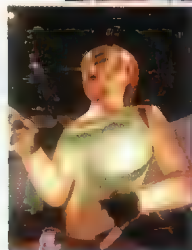


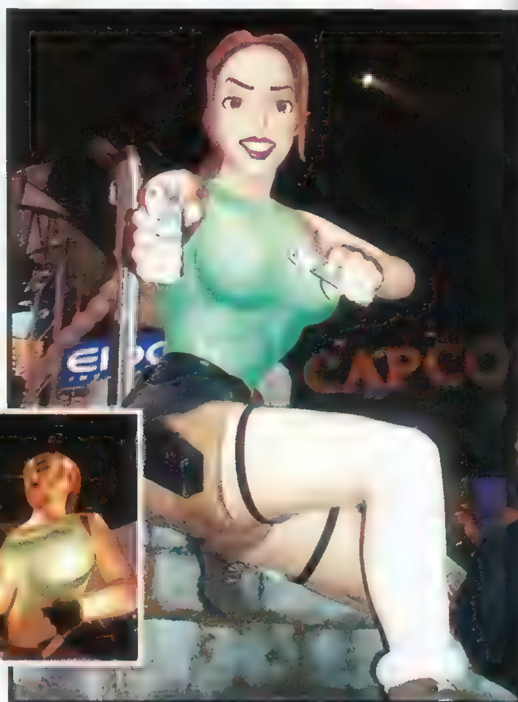
Šokre u trenucima odmora. Svojom karizmatičnom televizijskom pojavom plijenio je pozornost svih hostesa.





Pogledajte što sam upecala?





Naravno da ovakva manifestacija ne može proći bez Lare Croft. EIDOS je na E3-u predstavio novi model Lare Croft, no čini se da je cura bila previše na dijeti - nekako se stanjila

NINTENDOVI KOMADI

Nintendo je uistinu imao što za pokazati na svom štandu. Od njihovog zaštitnog lika Maria koji je zaživio u gotovo svim žanrovima (posljednji je trkaći - u igri Mario Kart) preko Star Wars: Racera koji se vrtio na gotovo svim konzolama pa do impresivne liste naslova u izradi (nastavci Turoka, Zelde i još malo Maria) koji pokazuju da poduzeće koje je izmislilo konzole ne treba shvatiti olako, bez obzira što trenutačno ne dobivaju željeni dio tržišne pozornosti. No ipak, najveći dojam na vaše novinare su ostavile prekrasne mačkaste ljepotice u kožnatom "outfitu" koje su dominantnim i gipkim hodom prošetavale glavnom pozornicom i uplašenim novinarima tek ponekad dobacivale prezrive poglede. Krešo i ja smo, naravno, prihvatili izazov i samouvjerenim koracima se uputili na pozornicu da bismo zamolili mlade dame za kraći photo session, no kad smo kročili na posljednju stubu, mačke su nas zaskočile, stavile nam bičeve pod vratove, fiksirale nas pogledom i seksipilnim glasovima upitale: "Where do you think you're going". Priznajemo, na trenutak smo ostali zbunjeni kao i ostatak novinarskog puka koji je sve promatrao sa sigurne udaljenosti, a onda su se naše kolege snašle počevši blicati svojim fotoaparatima. Tako su nastale i neke od najprovokativnijih slika koje vidite, a cijeli je događaj brzo okupio gomilu slučajnih prolaznika. Kada smo završili naš photo session, vještim smo pokretima s hostesama razmijenili telefonske brojeve, odstupili s pozornice i prepustili našim sada već okuraženim kolegama da kroče na scenu i uhvate miris kalifornijskih plastičnjaća.





Hackerov tim u akciji. Tulum u našem apartmanu je potrajao do sitnih jutarnjih sati.



Nema toga što ove mačke neće napraviti za promociju Perfect Darka, najnovije Nintendove igre.





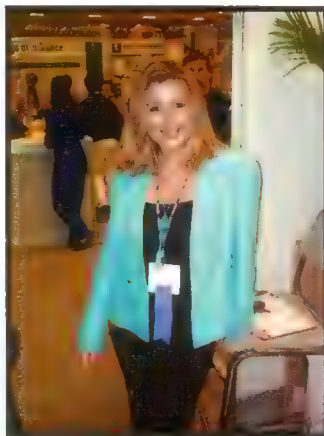
Jedan od najerotičnijih trenutaka u životu glavnog urednika - domorotkinje ga jednostavno nisu pustile dok nisu dobile ono što su htjele

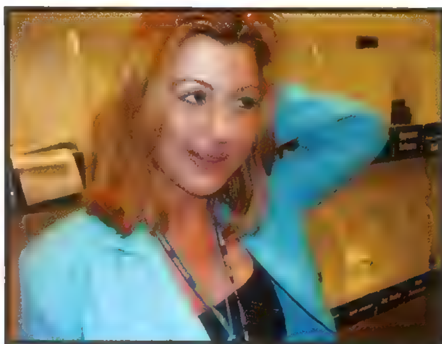


Juuupiiii, majice, majice, evo malo besplatnih EIDOS majica za sve novinare iz zemalja u razvoju



Krešo je u sigurnim rukama ove ljepotice koja se upravio vratila sa seanse u turbosolariju





Ovo je Juliane, rodom iz Texasa, studira u LA-u i radi u fušu kao hostesa na sajmovima. S njom smo se često družili jer je radila u press uredu u koji smo svakodnevno navraćali



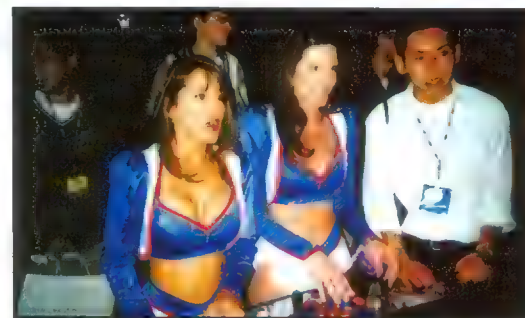
Dragi čitatelji, prepuštamo vas vašim maštanjima

KOMADI NA HACK CD-U

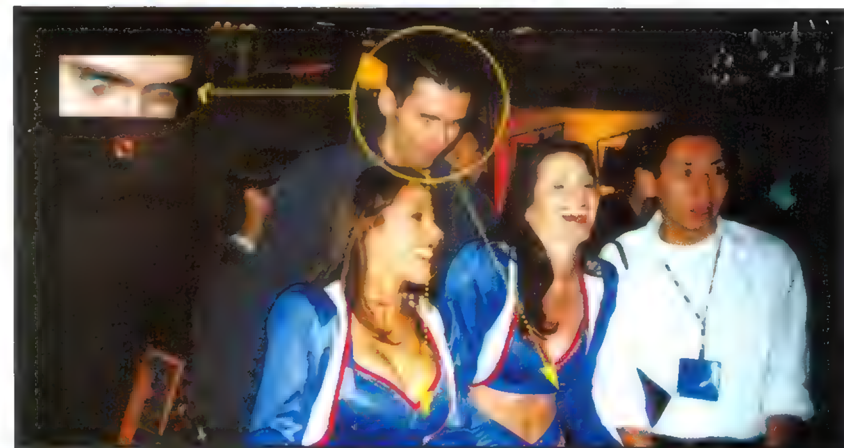
Kako smo vam u ovom broju mogli predočiti samo dio fotki koje smo donijeli iz LA-a, odlučili smo na sljedećem Hack CD-u objaviti mali fotoalbum koji će sadržavati sve iskoristive fotografije koje smo donijeli s puta, kategorizirane po temama: rad, zabava, izdavači igara, komadi, komadi, komadi itd. Nažalost, da bismo udovoljili puritancima i konzervativcima, prisiljeni smo dio X-rated fotografija preseliti u skriveni direkorij na CD-u u kojeg će znati ući svaki pravi power-user, no, upozoravamo vas da fotografije koje ćete ondje naći nisu za svačiji ukus - pokazuju pravo lice i svrhu puta vaših novinara u LA te u detalje razotkrivaju kuda je potrošeno nekoliko mjesečnih plaća djelatnika Janus tornjeva. Nemojte reći da vas nismo upozorili.



Vidi, vidi, kakva ti je to fleka na sakou?



Fox je predstavio milijardu sportskih naslova, a Krešo je na njihovom štandu ostao zapanjen grafičkom prezentacijom novih naslova







Ona je moj izlaz iz ovog jada i bijede. Uskoro je ženim, selim u Ameriku, pribavljam si useljeničku kartu i postajem slavan glumac



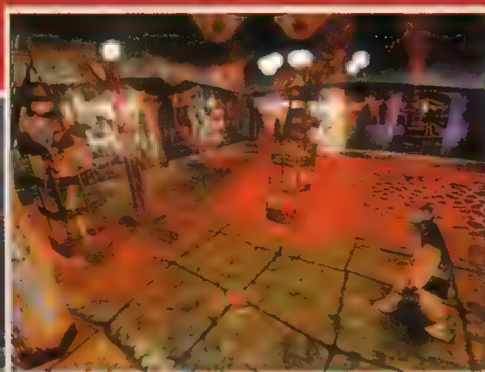
Predao sam se samo pod prijetnjom hladnog oružja

PIŠE: DAMIR RUKAVINA

Dungeon Keeper 2

U rudnicima kod Bačke


Hackerov čovjek za medije i Hackerov službeni tamničar na E3-u u Los Angelesu. Bila je to ljubav na prvi pogled...


U jednome trenutku neoprezni heroj izvodi klasičnu grešku, pritišće pločicu pod imenom "fear trap". Njegov problem

Sjećate li se starog Dungeon Keepera, igre koja je uistinu ostavila koliki-toliki utisak na igraću industriju. Unoseći za nijansu zakrenut koncept igranja konstantih pozitivaca, ova real time strategija (suočite se s time) stavila vas je u ulogu zlog entiteta koji divnu i mirnu zemlju kani pretvoriti u nešto slično Jakuševcu u terminu paljenja starih guma. Da bi to uradio, trebao je namamiti i sustavno poubijati sve heroje u dotičnoj regiji. Kako to radi? Pribavljajući najveće negativce te regije, eto kako. Usko kategorizirane kao legije zla, neizbrojive nakaze koje privlačite u svoju tamnicu nadama o uništenju svih sila dobra imale su svoj autentičan način ponašanja, kvocijent inteligencije (na razini sobne temperature) te pokojeg prirodnog neprijatelja. Sve u svemu, na kraju smo imali pomno izgrađenu tamnicu, dobro nahranjene sluge, pola svijeta pod svojim utjecajem i apetit za daljnjom destrukcijom. Da, nakon što smo ime prekrstili u Kraljica Viktorija, pristigle su ideje o multiplayeru. Tada je sve palo u vodu. Razlog? Onaj famozni feature pod imenom ruka. Ne, ne bljezgarim: Dungeon Keeper je definitivno imao jedan "keč" koji se zasnivao na sljedećem problemu. Naime, vaše likove biste u slučaju gužve natrpali na ulaz tamnice, proizveli koliki-toliki nered i sve izveli bez neke prevelike taktike: nije bilo pitanje gdje se vaše sluge nalaze - sve biste izveli istog časa s par klikova na status baru. Kakav je to utjecaj imalo na igru? Pa, recimo da su ljudi znali napraviti golemu tamnicu, skupiti hrpu čudovišta i jednostavno ih baciti na rub svojeg teritorija, gdje bi oni napredovali do obližnje neprijateljske obrane, pobili se i završili kao trenutačno besmislena seansa piljenja u monitor. Ako pitate mene, dajte mi Warhammer bilo kada. Eh da...još jedan detalj: sve misije se zbivaju u tamnici. U redu...igra se zove Dungeon Keeper, ali gledamo li realno, ne bi li bilo bolje da je

TOP SECRET

ČUDO PRIRODE: KAKO IZGLEDA PRAVI HACKEROV TAMNIČAR

Kao što sam spomenuo u uvodu, povremeni redakcijski eksperimenti koji su rezultat kroničnog pomanjkanja zdravog razuma ponekad znaju zadobiti zastrašujuće obličje. Jednog dana, kada je bilo vrijeme za sindikalni objed (koji traje od 12:00 do 22:00), netko je među ostalim prehrambenim artiklima kupio i porciju baklave. Kako je nitko nije htio pojesti, masni kolačić smo ostavili na Kristijanovom monitoru. Poslijepodne, kada je spremačica namjeravala pokupiti baklavu s monitora, Chris je inzistirao da ondje ostane jer mu, navodno, povećava dopuštenu rezoluciju displaya (više o tome u jednom od sljedećih brojeva).
No, monitori, onakvi kakvi jesu, imaju tendenciju da zrače. Tada su se počele događati DOISTA čudne stvari.

TJEDAN 1



Baklava se pomalo stvrdnula, iako se ne vide neke prevelike fiziološke promjene. Monitor je u redu.

TJEDAN 3



Polagan proces razvoja mikroekoloških sustava je sada vrlo očit. Zelena nakupina gljiva na izraženim dijelovima baklave. Patrik tvrdi da je još jestiva.

TJEDAN 5



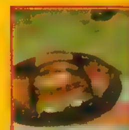
Mješavina zelene mahovine i endemske pakistanske plijesni polako prekrivaju sve sočnije dijelove baklave. Monitor pokazuje neke čudne reakcije. Kristijan je spreman zakleti se da je jučer ujutro vidio da se baklava pomaknula.

TJEDAN 12



Stvari postaju uistinu zanimljive. Baklava je skoro u cijelosti prekrivena prašinom i gljivama. Neki u redakciji su zaključili da je ušla u pubertet, s obzirom da je tijekom prošla dva tjedna odlakavila. Kristijan trenutačno igra Quake u 2000*3000 rezoluciji. Znanstvena ekspedicija s PMF-biologije je htjela istražiti taj biološki fenomen, ali su ih hrabriji članovi Janus tornjeva istjerali gađanjem pivskim bocama i starim Tuzeks printerom. Patrik je prestao tvrditi da je baklava jestiva.

TJEDAN 16



Progledalo je. Baklava je nakon nekoliko radnih tjedana napokon počela pokazivati prave znakove života. Jučer smo svjedočili njezine prve korake. Pokazuje nevjerojatnu agresivnost prema poštarima. Ima oči na tatu.

TJEDAN 20



Već evoluirana i spremna za razmnožavanje, baklava je zauzela počasno mjesto u tamnici gdje održavamo sve press konferencije (i maltretiramo ljude koji traže Kristijanov autogram).
Inzistira da je hranimo jogurtom. Chris tuguje zbog gubitka temporarno povećane rezolucije.
Trenutačno razmišljamo što ćemo s onom kranjskom kobasicom koja već mjesec dana stoji ispod stroja za razvijanje filmova.

cijela stvar tu i tamo imala za nijansu drugačiju scenografiju? No, bilo kako bilo, igra se iznimno dobro prodala; dakle, čekalo se samo na ekspanziju. A ekspanzija je i stigla. Pod imenom Deeper Dungeons, sjajan CD u kutiji je donosio par tabulom potpuno nepovezanih misija koje su po defaultu bile neizdrživo teške. No, ipak...cijela je stvar dosta dobro prošla. Nekoliko godina poslije stigla je nova vijest: radi se nastavak. E vidite, tada je Kristijan počeo mucati o tome kako su Janus tornjevi zapravo četiri kata ispod zemlje i kako je Horned Reaper službeni Hackerov tamničar. K vragu, pa svi znamo da je tamničar mutirana baklava koja je evoluirala nakon što ju je nekoliko nas namjerno ostavilo četiri mjeseca na Chrisovom monitoru. No, dosta o užasima koji se vrše na nedužnoj (visokokaloričnoj) hrani. Ako vas zanima kako se taj maleni stvor razvijao, pogledajte okvir.

No, dobro.. Natrag na igru. S tehničke strane, Dungeon Keeper je rabio Magic Carpet engine koji je definitivno donio veliku fleksibilnost te famozni Posession spell pomoću kojeg biste zauzeli tijelo jednog od vaših miljenika i dobili taktičku prednost, ali ostavili tamnicu nenadgledanom.

Ono što sada ljudi iz EA najavljuju nadmašuje mnoge fantastične pričice napisane u Bibiji o "rajskom vrtu". Naime, potpuno novi grafički engine i neopisiv broj grafičkih efekata trebao bi Keepera dovesti u nove visine dajući mu svojevrstan status polubога. No, kako smo to već i prije zapazili, nije sve u grafici. Stoga, pozabavimo se pričom o samoj igri. Dobrodošli pred Dungeon Keeper 2 izlog!

A sada, ako me slijedite, molim vas, pogledate sljedeći izložak! Dok to gledate, savjetujem da prolistate svoju "Dungeon Keeping For Fun and Profit" knjižicu (koju možete kupiti na porti po iznimno povoljnoj cijeni).

Što je novo?

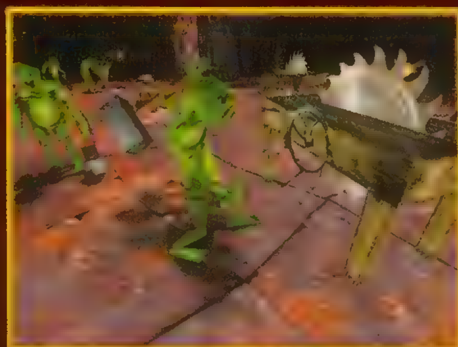
Sudeći po onome što se priča i onome što smo imali prilike vidjeti, Dungeon Keeper 2 je zapravo isti kao i njegov predhodnik. Zbog čega? Pa, tu su sve sobe iz prvog nastavka. Čudovišta su gotovo ista, a tema se nije pomakla ni za milimetar. Što onda tu nedostaje? Nema originalnosti? Pa, s time se ne bih složio. Naime, kada vidite kako se cijela tamnica animira i mijenja pod vašim dodirom prsta, odmah ćete biti uhvaćeni u njenu čaroliju. Ovaj put čudovišta su gotovo nevjerojatno inteligentna, pokazuju gotovo svaku emociju. U borbi su uvidjeli problem masovnog natrpavanja jedinica, tako da će se određena čudovišta moći "bacati" samo na određenoj logičnoj udaljenosti od Dungeon Hearta. Još jedna novost je da ćete u ovom slučaju vi biti u službi jedne od svojih jedinica. Da, pogodili ste: riječ je o Horned Reaperu. Naime, iako vam on naređuje što ćete raditi tijekom vaše kampanje, moguće ga je pozvati kada stvari zaguste. Velika cijena i šteta koju će ovaj stvor ostaviti iza sebe neće samo biti na vašim neprijateljima. Njegov temperament mu daje veliku nestabilnost kada dođe do interakcije s drugim stvorenjima. Štoviše, na prvi znak netolerancije budite sigurni da će započeti borba. No, dobro...dosta o Reaperu.

Što se grafičkog enginea tiče (nešto previše pišem o tome u posljednje vrijeme), sprema nam se mnogo toga. Zapravo, u početku sam mislio: u redu, evo još jedne živuće reklame za Intelov Pentium 3 procesor". Jao, kako sam se prevario. Naime, za klasično dno konfiguracijskih snaga uzet je Pentium MMX 166, dok je za optimum predstavljena dvjestotridesettrojka sa 64MB RAM-a. Naravno, na prezentaciji su stvar vrtjeli na Rivi TNT i Celeronu 333 sa (pazi sad) 128 MB RAM-a. Ne znam što ovo vama znači, ali meni sugerira na to da bi potencijalni vlasnici tamnica mogli već sada početi skupljati lovu za DOSTA memorije ne bi li uspjeli svoju novu omiljenu igru pokrenuti bez nepotrebnog trzanja.

U redu: engine pati na memoriju. No, recite mi...tko danas nema 128 MB RAM-a? Ne odgovarajte na to pitanje? E, vidite...Electronic Arts i Bullfrog misle na vas. Naime, da ova bebica izađe, trebat ćete dosta čekati, što vam daje sasvim dovoljno vremena da kupite još zelenih čipova. Pretposljednja jeka koja je do nas stigla najavljivala je igru za svibanj. Eh da... tada je Kristijan napisao onu hirovitu najavu da će u ovome broju biti recenzija. No, kako stvari divno teku i kako Murphyev zakon radi i ovdje, pet dana nakon izlaska prošlomjesečnog Hackera pao je jedan telefonski poziv u kojem smo dobili dobru vijest. Dungeon Keeper 2 izlazi u srpnju. Iskreno govoreći (u redu..možda ne baš *toliko* iskreno), smatram da Electronic Arts nije kriv za novo odlaganje izlaska Bullfrogovog potencijalnog hita. Na kraju krajeva, smatram da ne biste htjeli da vam se na desetom nivou u jednom trenutku ruši igra, pa da onda morate ići na Bullfrogov site (koji je zapravo sasvim O.K glede brzine) skinuti update koji, nakon što ga instalirate, uništi vaše stare sačuvane pozicije (sjeti se Kvejka 2). Ne, naravno. Vjerujte mi, inače nikad ne držim stranu korporacija, ali ovaj puta doista mislim da će odugovlačenje release datea stajati Bullfrog mnogo kredibiliteta. Žalim, ali smatram da će biti riječ samo o gubitku tog segmenta, jer je Dungeon Keeper 2 već toliko medijski napumpan da će se sasvim sigurno prodavati kao pljeva. Osim toga, sumnjam da ovakvo nešto ima blage šanse da zabrlja kao Daikatana. Mind you, ova igra se već najavljuje od početka 1997. A do tada, čitajte opise monstera dok vam ne pozli (ili dok ne ugledate tajno Kristijanovo krsno ime...tko pogodi dobije baklavu...ne onu koja je evoluirala).





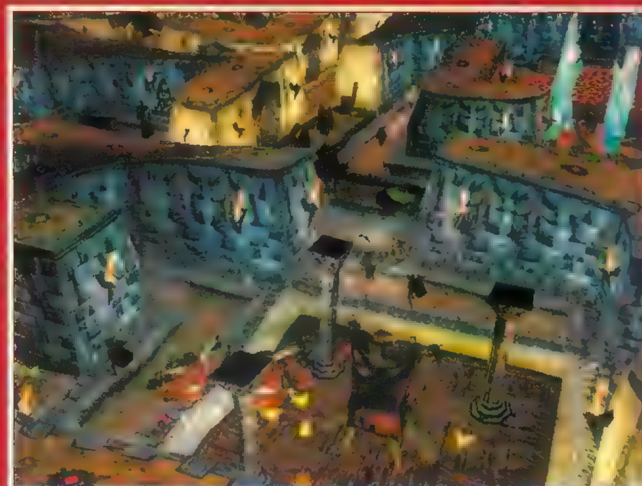




Dungeon Keeping for Fun and Profit

POGLAVLJE 1
Radna masa

U prvom poglavlju ove knjižice koja mi je uvaljena pri ulasku u showcase Dungeon Keepera 2 piše sljedeće: "Prva stvar potrebna za otpočinjanje Dungeon Keeper karijere je (osim žive ruke koja leti uokolo) dostojna zaliha zaposlenih. S obzirom da idiličan državni poredak nadzemnog društva ne okreće želudac samo vama, sasvim je sigurno da će velik broj pojedinaca biti zainteresiran za potpuno istrjebljenje svih sila dobra. Vaš posao kao najvišeg zlog entiteta je, kao i u prvom Keeperu, istrijebiti posljednju zraku dobra i zemlju obratiti u zlo." U redu...osim činjenice da se tom idejom konkurira ZET-u (nitko nije rekao da je riječ o originalnoj ideji), cijela stvar zvuči poprilično logično. Dakle: pogledajmo najatraktivniji dio onoga što će biti na vašoj/našoj strani u novome Keeperu. Upoznajte svoje novo društvo s kojim je najbolje zbližite se što prije.





Ovako izgleda tamnica kada je pretvorite u svoj osobni mali brlog. Mislim da sam tu negdje vidio i McDonald's štand.

Horned Reaper

Najgadniji, najzločestiji, možda čak i gori od vašeg alter ega. Horned Reaper je ekvivalent živčane babe na šalteru mirovinskog: sve gleda u plamenu bijesa, nevjerojatno je snažan i cijelo vrijeme gunđa. Ostavljajući plamene tragove svugdje gdje hoda, ovi gadni likovi nastaju samo kada ih zazovete unutar svog teritorija, odmah utrčavaju u bitku i u njoj redovito pobjeđuju. Kao iznimno markantna i nasilna stvorenja, ovi članovi sila zla predstavljaju krajnji korak u razvoju tamnice. Samo mali savjet: držite ih što dalje od kokoši.



Dark Angel

Ova neumoljiva, nekoć časna stvorenja, a sada okrenuta silama zla, predstavljaju iznimno veliku prijetnju silama dobra. Zapravo, sliče na sivo-plavi krilati lik s mačem u ruci. Ova istinski snažna i moćna stvorenja po defaultu imaju strahovito veliku snagu pa usred bitke mogu podići vojsku kostura koja im pomažu u fijasku pod imenom napad. Jedini nedostatak im je da su, kao nesveta stvorenja, osjetljivi na svjetlo, to jest sve holiness spellove. A tko nije?



Vampire

Kao moćni gospodari mrtvih, vampiri bivaju privučeni u vašu tamnicu mirisom svježe krvi (što je sasvim sigurno, s obzirom da je, nadamo se, uspješno branite). Njihova se snaga, osim klasične vampirske brzine i okretnosti, sastoji i od impresivne količine čarolija. Povremeni nesporazumi s Warlocima su također česti s obzirom da se te dvije vrste stvorenja ne podnose. Još jedan zaostatak im je tendencija ne preživljavanja sukoba sa svećenicima: ti heroji imaju gadnu sposobnost potpunog uništenja vampira, ne dopuštajući mu reanimaciju.





Black Knight



Predpostavimo da je ovdje riječ o crowd pleaseru. Jedan od popularnijih pozitivaca dobio je svog "nemezu". Ovi članovi sila zla su zapravo korumpirani tajkuni koji su zbrisali s površine kada su im dugovi postali golemi.. Uglavnom, njihov se oklop ne ponaša toliko dobro kao onaj kod dobrog viteza, no ipak predstavlja karakteristiku koja ga stavlja u idealnu ulogu za glavom-kroz-zid borbe gdje je oklop glavni adut. A ako ne uspije, na groblje s njim među ostale gubitnike.

Mistress

Stvorene zbog patnje (i induciranja hormonalne aktivnosti kod rulje koja se pali na poligone), ove kožom umotane žene ulijeću u bitku ne razmišljajući previše o njenom ishodu. Razlog je vrlo jednostavan: one vole zadavati bol, ali je vole i primati. Još jedna zanimljivost je što slobodno vrijeme vole provoditi, osim u sobi za odmor, i u sobi za mučenje. Nešto kao i naša oficijelna baklava.

Salamander

U najavama poprilično napuhavan lik. Ovaj gušter je tijekom svoje evolucije razvio mogućnost hodanja po lavi (žuljevi?). Ta karakteristika čini od njega idealnog stvora za borbu na područjima kod mostova. Na inteligenciju se u ovom slučaju, kao što ste i pretpostavili, odveć ne računa. Na kraju krajeva, riječ je o gušteru.



POGLAVLJE 2

Konkurencija

U redu..da vidim što ovdje piše: "Jedan od glavnih nepoželjnih faktora kod razvoja ovakvog privatnog poduzetništva temeljen je na broju iznimno iritantnih tzv. pozitivaca. Poznatiji kao heroji, ova smetala sustavno nastoje spriječiti Keeperov korak ka kontroli svijeta kakav nitko, tj. vi, ne voli. Poznavanje vašeg neprijatelja je jedan korak ka pobjedi."

Ova knjižica me sve više počinje zabrinjavati. No svejedno, kako se Bullfrog hvali, igra posjeduje impresivan broj likova - 30. Jedan dio toga definitivno spada pod pojam heroja. Da, u ovoj igri napokon ne igrate s pozitivcima. Štoviše, oni su jedan od rijetkih razloga zbog kojih ne završavate misiju u prve dvije minute. Upoznajte likove koje ćete uz malo sreće tamaniti kao skakavce.

Knight



Glavni frajer kod pozitivaca. Obično dobro konzerviran u full plate armor, ovaj lik karakterizira autentičan pristup problemima: glavom kroz zid. Poprilično sličan svome zlom kolegi Black Knightu, ovaj malo bolje oklopljen ratnik obično predstavlja vođu herojskih legija i vodi druge likove u bitku. Njegova smrt obično znači velik gubitak za pozitivce, što obično sugerira paničan raspad družbe. Ako do smrti uopće i dođe.

Monk



Ovi religiozni tipovi su godinama trenirani u samostanima (ahaaaaa...dakle, to tamo rade...sad mi je jasno zbog čega su onakvi svi zidovi oko tih mjesta). To znači da su iznimno vješti (ne..ne u građenju crkvi po Zagrebu) u bliskoj borbi, u svim vrstama egzorcizama i u pokojoj healing magiji. Ono drugo je vrlo nepogodno za vaše vampire i kosture, jer će u slučaju ulaska u blisku borbu ta čudovišta dobivati dvostruku štetu.

Guard



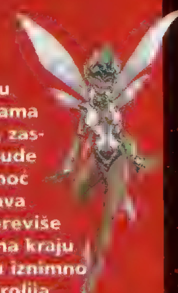
Ovaj ni po čemu istaknuti borac čini "običan" element napadačke sile snaga dobra. Njegov solidan oklop i kvocijent inteligencije retardirane školjke daju mu fenomenalne karakteristike za titulu topovskog mesa. Drugim riječima, pretpostavlja se da će valovi ovih jedinica najavljivati pravi užas koji svakog časa smjera udariti na srce vaše tamnice.

Giant



Koliko velik, toliko i glup. Ovaj visoki i proporcionalno širok ratnik je definitivno najčvršći borac na strani pozitivaca. Njegova nezgodna karakteristika je da može podignuti manja stvorenja (impove, primjerice) i baciti ih u zid ili nekamo drugdje (ne pitajte mene.. nisam nikad bacio possesion na jednog). Njihovi neprijatelji su, definitivno, zamke i čarolije, s obzirom da su spori i poprilično nespretni. E, da...još nešto: ako čujete da jedan dolazi, zaboravite nadu da će vas vrata dugo štititi.

Fairy





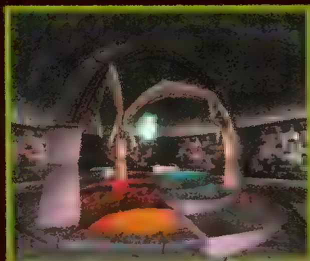
Ova mala i poprilično razigrana stvorenja nikada nisu pretjerano pokazivala tendenciju pobjeđivanja u bitkama prsa o prsa. Njihova je glavna karakteristika, doduše, zastrašujuća brzina. Da bude još gore, posjeduju moć letenja, što znači da lava nije faktor koji ih previše uznemirava. Kao šećer na kraju spomenimo samo da su iznimno spretna i pri uporabi čarolija.

POGLAVLJE 3

Uređenje poslovnog prostora

O.K...da vidimo što pak sada piše: "Svaki poslovni Keeper je za svoje zaposlene spreman napraviti odgovarajući smještaj. Naravno, kako god mi mislili da se cijela stvar razvija, uvijek budite sigurni da vaš poslovni prostor ostavlja dojam o njegovom vlasniku. A dojam je glavni faktor profita. Stoga, upozn..".

Da budem iskren, doista se pitam pišu li ovi ljudi ozbiljno ovakve letke? Ako mi misle dati neki polovni civilizirani pristup, neka ne pišu ovakve bedastoće. Pa riječ je o igri, za boga miloga. Uglavnom. Dungeon Keeper 2 je, zahvaljujući potpuno novome (i vrlo fleksibilnom) 3d engineu, u mogućnosti dovesti vođenje tamnice u sasvim novi oblik. Po svemu što smo imali prilike vidjeti, sobe će ovaj put predstavljati nešto sasvim spektakularno, dajući igraču dojam da se zapravo nalazi u tamnici, a ne u igri koja rabi Wolfenstein 3d engine. Stoga, pretpostavljam da bi bilo O.K. malo proširljati po sobama koje će nam biti na raspolaganju.



Dungeon Heart Teoretski, ovo je mjesto gdje se nalazi vaša fizička manifestacija. Ako izgubite to, pali ste. Na ovo mjesto vam impovi donose zlato u kojem je sadržana sva mana. Pazi ovo..mislim da vidim pacemaker!



Casino Ova je soba mjesto u kojem se vaša čudovišta relaksiraju nakon dugog krvavog dana. Naime, casino je mjesto gdje oni mogu potrošiti nešto novca na nekim (teško namještenim) igrama. Povremeno se zna dogoditi da netko GADNO pobijedi. U tom slučaju će ga igrač moći išamarati i natjerati ga da izbaci sav novac. No, ako ga ostala čudovišta vide, to neće pozitivno utjecati na njegov ugled. Baš me zanima kako će krijesnica igrati slot stroj.



Temple Ovo mjesto štovanja mračnih bogova vaša će čudovišta darovati s dodatnim zadovoljstvom (!?). Ako želite, moguće je čudovišta i žrtvovati na oltaru. Efekti se nižu od dobrih preko gadnih, pa sve do nekih doista čudnih. U prvom nastavku smo u njemu radili Horned Reapere (sjećate li se?).



Combat Pit Moj favorit. U ovim podzemnim arenama možete trpati heroje i tjerati ih da jedan drugome izbijaju zube. Moguće ih je također strpati ondje za sukob s nekim od vaših podanika. Jeftiniji trening...to je ono pravo

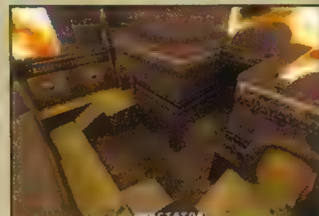
PIŠE: PATRIK PENCINGER

Quake 3 Arena

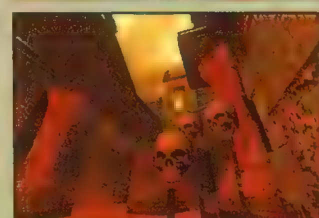
Pred nama je cijela nova generacija First Person Shootera. Quake 3 Arena i Unreal Tournament predvode hrpu najavljenih single player igara koje emuliraju multiplayer (a usto su još i kick-ass multiplayer igre). Iako nijedna od spomenutih dviju igri još nije izašla (UT bi trebao izaći dok ovo čitate, a Quake 3 – Carmack: "kad bude gotov!"), skupili smo mnoštvo informacija sa svih strana, iskušali Unreal Tournament na E3-u, gdje je doživio svoju premijeru, što će vam dati dobar uvid u ova dva golema naslova koje ćemo igrati dobar dio ljeta, jeseni, zime...



Pomoću komande cg_thirdperson 1 dobit ćete tombraiderski pogled na igrača. Beskorisno.







Mod gledatelja omogućava vam potpuno slobodno kretanje po zraku. Tek tada shvatite koliko je truda uloženo u stvaranje mape.

Predigra...

Uz Quake serijal igara na Internetu stvorila se cijela jedna subkultura. Postoji mnoštvo siteova posvećenih Quakeu, tj. konkretno Quake 3 Areni, gdje se mogu svaki dan pročitati novosti vezane uz Quake svijet, o novim skinovima za igrače, o benchmark rezultatima na različitim grafičkim karticama, pa do redovitog obnavljanja statusa. Ta obnavljanja i novosti poznata su pod imenom .plan, a rade ih sami programeri ID Softwarea (karakteristično je da svaki od glavnih programera ima svoj). Kako se bližilo vrijeme izlaska Quake 3 Arena test inačice, atmosfera u Quake zajednici bližila se klimaksu. Prva test verzija Arene bila je golemo razočaranje za vlasnike osobnih računala pogonjenih Windows operativnim sustavom. Naime, verzija 1.00 Q3 testa izašla je samo za Mac i Linux računala! Već smo se spremali našem marketingašu Romanu okupirati novi G3 na neodređeno vrijeme, kada je, na njegovu sreću, objavljen datum izlaska Win32 verzije. I tako, dočekali smo i taj dan. A onda počinje mučenje zvano download. Quake 3 datoteke bile su zrcaljene na brojnim serverima, ali su SVI bili prepuni. Imajte na umu da smo pokušali započeti oko 7.30 h, što je u Americi dobrano iza ponoći, ali su svi serveri bili prezauzeti iako primaju simultano više tisuća ljudi. Eto, što vam je popularnost. Toliki broj Amerikanaca bdije cijelu noć samo da bi mogao skinuli novi Quake 3 i odigrati ga pola sata prije spavanja! No, nismo ni mi bili mnogo bolji, download nismo uspjeli završiti ni do popodne, kada smo na hr.comp.games, Usenet grupi posvećenoj kompjutorskim igrama, vidjeli link na Quake 3 Arenu na slovenskom serveru. Nakon 30-ak minuta downloada pri brzini od 5 K/sec bili smo spremni za igru.

...Predigra

Pokrenuvši Quake 3 Arenu, pojavit će se mali Log prozor koji pokazuje status pri inicijalizaciji igre te različite OpenGL komande Ovaj prozor, inače, ima praktičnu

Korak po korak do mrežnog igranja

Mrežno vam je igranje totalna nepoznanica i jedina karika između vas i internet igranja je da se znate spojiti na Internet? Bez brige, sve je jako jednostavno! Instalirajte Quake 3 Arena test i pokrenite ga. Podesite opcije vlastitog igrača, tj. upišite svoj nickname. Otiđite potom na opcije za započinjanje igre preko Interneta. Odaberite brzinu kojom ste spojeni na Internet te upišite adresu servera. Dobra adresa za početak je q3.g-kabel.si ili 193.77.28.253:27960 (riječ je o identičnom serveru). Ako je taj server pun ili vam postane dosadan, potražite neki drugi. Cilj vam je naći server sa što manjim PING-om. PING se mjeri u tisućinkama sekunde i predstavlja vrijeme potrebno da paketić informacija stigne s vašeg računala na server. Što je manji PING, to je igranje glađe i meci vam s manjim zakašnjenjem izlijeću iz oružja. Kada je PING manji od 100, to kašnjenje je gotovo neprimjetno. Nažalost, takav PING je moguće postići ISDN-om ili igranjem u lokalnoj mreži, a jako teško putem klasičnog modema. Svejedno, ako je PING do kakvih 300, očekujte vrlo veliku igrivost, no iznad toga je oružje s kojim valja ciljati neuporabljivo... tada vam pomažu jedino programčići tipa Gamespy (www.gamespy.com). Predlažemo vam download najnovije verzije i pronalaženje brzih servera s njom.



Krivulje ili mnogo poligona i trikovi pomoću tekstura? Prosudite sami.

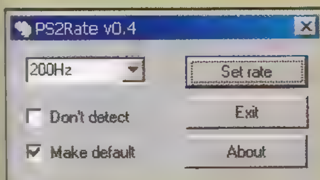


Malim trikovima uspjeli smo se dočepati slike Big Fucking Guna.

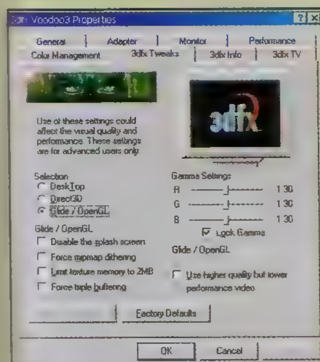


Lijepo sam rekao Pierreu da me se kloni. Sam si je kriv. Primjećujete li lag-o-meter u donjem desnom kutu?

namjenu. Naime, ako vam se Quake 3, ne daj Bože, neće pokrenuti, možete skrolanjem tog prozora pogledati gdje je u učitavanju došlo do greške pa ako je znate ispraviti, ispravite je, a ako ne znate, pošaljite Bug report ID Softwareu. Uostalom, zato je i izašla ova testna inačica Q3 Arene – da bi se sve provjerilo u praksi na najširoj mogućoj lepezi konfiguracija. Zgodna stvarčica vezana uz tu konzolu je ugrađeni Copy gumbić, tako da ne morate sve prepisivati kada mailate bug report Id Softwareu. Kad se igra učita, počašćeni ste uobičajenim opcijama za odabir. Odavde možete pokrenuti server, primjerice za igranje u LAN-u, pretražiti lokalnu mrežu, spojiti se na Internet igru u tijeku, podesiti postave igrača, podesiti kontrole i na kraju podesiti neke sustavske postavke. Podešavanje igrača dosta je zanimljiva stvar, iako nije nova. Moguće je promijeniti ime (želite li zaista posebno ime, pogledajte okvir FUN NAMES), boju kože (tj. odijela), te boju specijalnih efekata igrača (ovo zasad mijenja samo boju Rail Guna, poznatog vam iz prethodnih inačica Quakea). Tu je još jedna opcija, ali je nemojte dirati ako niste potpuni mazohist. Riječ je o Handicap opciji koja vam mijenja početno stanje zdravlja u dekrementima od 25, s mogućim postavama na 100, 75, 50 i 25. Iznimno važnom smatramo konfiguraciju kotrola igrača. Kao najbolji način kontrole FPS igara pokazala se kombinacija tipkovnice i miša (poželjno sa tri ili više gumba). Predlažemo vam sljedeće postavke: lijevi gumb na mišu – pucanje, desni – skok, srednji – crouch (saginjanje), strelice gore/dolje – naprijed/natrag, strelice lijevo/desno – sidestep lijevo/desno, desni Ctrl – sljedeće oružje. Ova konfiguracija tipaka pokazala se iznimno korisnom i frustrirajuće uspješnom za protivnike. Imate li PS/2 miš, obvezno je instalirati programčić PS2 Rate kojim se uvelike poboljšava komunikacija na relaciji miš-računalo, što rezultira mnogo glađim pokretima miša, a samim time i mnogo bolje i točnije nišanjenje u FPS-ima. Zgodna stvar implementirana u konfiguraciju tipaka je "zoom" funkcija, u kojoj će iskusniji Quake igrači odmah prepoznati dobar stari FOV (Field Of View) iz Quake 2 temeljenih igara. Zgodno za snajpersku paljbu, za koju baš i nećete imati vremena igrajući multiplayer u Areni... Kontrola grafičkih postava izvedena je vrlo elegantno, a pristupačna je i početnicima zahvaljujući predkonfiguriranim modovima (bolja kvaliteta, veća brzina itd.) Q3 Arenu igrali smo na različitim procesorima – Pentiumu 3 450 i Celeronu 400 - i s dvama različitim grafičkim karticama – 3Dfx Voodoo 3 3000 i Asus Riva TNT2 V3800 TVR. Na bilo kojoj kombinaciji nabrojanog hardvera Quake je bio iznimno igriv, čak i u astronomskim rezolucijama; 1600x1200, 1600x1024, 1280x960 itd. Radi izravne usporedbe korisnosti novih KNI instrukcija u Quakeu 3, overclockali smo Celeron na 450 i igrali malo na njemu, potom malo na Pentiumu 3. Pošto je timedemo zbagiran i prilično nepouzdan, morali smo se pouzdati u prosuđivanje oka i osjećaj u igri. Iako je u obje konfiguracije sve brzo, već nakon tridesetak sekundi osjetite dominaciju Pentiuma 3. Sve je tako glatko da smo pomislili: pa dobro zašto, k vragu, nisu iskoristili hardverski potencijal do kraja, mogli su napraviti i kompliciranije. Igra na Voodoo 2+Celeron 333 nas je spustila na zemlju i uvjerila nas u nadmoć Pentiuma 3 kojem, usput rečeno, cijena astronomski pada. Podešavanjem različitih postavki moguće je Quake 3 zaigrati i na slabijim konfiguracijama, sa slabijim 3D akceleratorima, a naša preporuka za minimum je Voodoo 2, iako će i na jedinici stvar kako-tako raditi. Ah, da za igranje Quakea 3 obvezatan je 3D akcelerator s ICD podrškom, s kojom je 3Dfx izbacio driver jedan dan prije pojavljivanja Q3 Testa na Internetu. Postave podesite u skladu s računalom koje posjedujete za što ugodniju igru. Na Pentiumu 3 sa Voodoo 3 najugodnijim nam se pokazalo 1024x768 sa svim maksimalnim postavkama, osim Light Flareova, koji su stvarali probleme Voodoo trojki. I konačno dolazi vrijeme za igru...



Iznimno koristan programčić ako imate PS/2 miša. Olakšava igranje i poboljšava nišanjenje.



Vjerovali ili ne, ali Voodoo 3 ima kakav-takav Open GL ICD.

Igra

Quake 3 Arena test, verziju 1.05, možete naći na HackCD-u. Quake 3 Arenu možete igrati na nekoliko načina. Za prvi, kojeg ćete se brzo zasititi i čija vrijednost leži eventualno samo u upoznavanju mape i divljenju prekrasnom grafičkom engineu, ne morate biti spojeni niti na LAN niti na Internet. Pokrenite server, odaberite mapu (moguće je birati između dvije ponuđene) i krenete. Ovaj mod pogodan je za određivanje optimalnog postava kompliciranosti grafike za optimalne performanse. Imajte na umu da će brzina uvijek biti nešto manja dok igrate u mreži zbog konstantnog slanja i primanja informacija o drugim igračima. Kada vam ovo nakon nekoliko minuta dosadi, a niste spojeni u lokalnu mrežu, vrijeme je za spajanje na Internet multiplayer igru. Pronašavši server s pogodnim PING-om, vrijeme je

Podešavanje skrivenih opcija

U relativno šturoj readme.txt datoteci ne govori se gotovo ništa o komandama u Q3A konzoli, zato smo za vas iskopali samo neke najkorisnije i najzanimljivije. U konzolu se, kao i uvijek, ulazi s tildom, tipkom ispod Esc.

Team s – stavlja vas u ulogu promatrača. Možete letjeti i prolaziti kroz zidove. ("Team " vas vraća u igru).

Cg_drawfps – prikazuje vam u gornjem lijevom kutu brojku fps-a (sličica u sekundi) koje postiže vaše računalo.

Crosshairhealth – ... mijenja boju ovisno o vašem zdravstvenom stanju (0/1)

R_dynamiclightning – ugasite dinamičko osvjetljenje imate li sporo računalo (0/1)

Bind <koja tipka> <komanda> – dodaje određenoj tipki neku od komandi u konzoli, npr. bind f12 screenshot

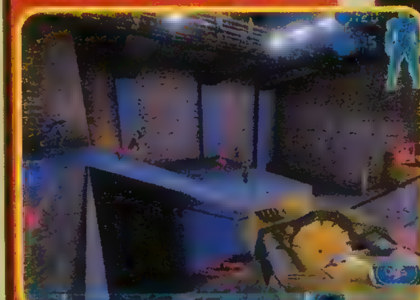
Fov <kut> – kut vidika, prihvaća vrijednosti od 30 do 130 stupnjeva

Timedemo – isključuje vremensku sinkronizaciju, važno samo za benchmarkanje (0/1)

Demo <ime demo datoteke> – odvrtjet će određeni demo, npr. demo q3test1.



Ovisno od moda igranja, u Unreal Tournamentu mijenja se HUD

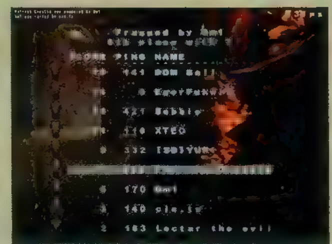


Iako je grafika u Unreal Tournamentu prekrasna, kako nam se čini, riječ je o malo nadograđenom Unreal Engineu s većom kompleksnošću objekata i većim teksturama.



Portal vas teleportira na određeno mjesto na mapi.


Raketa je često rabljeno oružje. Ako vas netko naganja raketom, skačite, a ako vi nekog gađate, nišanite mu pod noge da bi ga zahvatio barem udar, ako ne i sama raketa.


Pritiskom na TAB dobivate status o trenutačno aktivnim igračima i njihovom PING-u. Inače, veliki PING (kao moj na slici) dobra je izlika kad vas netko napuni olovom, kao mene Qm1 na slici.

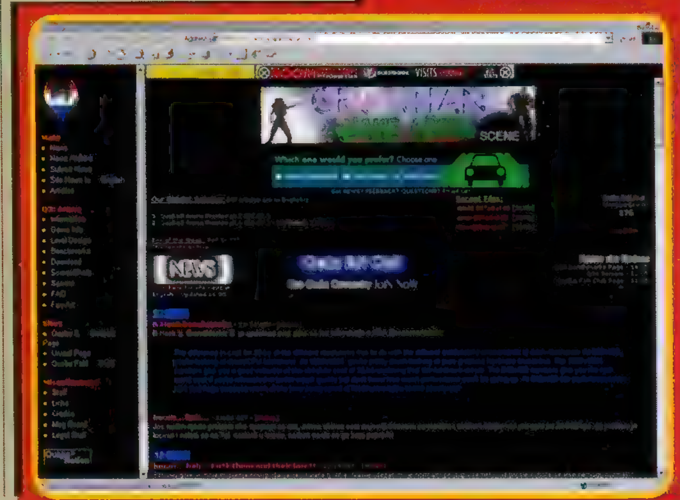
za pravu zabavu! (Ako niste baš upoznati s Internet igranjem, proučite okvir **Korak po korak do mrežnog igranja**). Na samom početku služili smo se dinamičnom listom servera na . Glavni joj je nedostatak neispisivanje PING-a, što vas dovodi u situaciju da odgovarajući server morate tražiti metodom pokušaja i pogrešaka. Po Murphyju, prvi server na koji smo nabasali imao je konstantno PING veći od 999 (što je najveća vrijednost koju ugrađeni PING pokazivač može pokazati). I na naše golemo čuđenje, stvar je bila igriva!!! Doduše, iskoristiva su samo rafalnopucajuća oružja poput plasma guna i mitraljeza, no ipak je igrivo!! Nevjerojatno! Nakon nekoliko minuta gutanja metaka od nekih Francuza, veselih što im je došao neki sucker s velikim PING-om i čestim lag-outima (za vrijeme kojih je neetično klati protivnika – kako sam im bezuspješno pokušavao objasniti), odlučio sam potražiti neki prihvatljiviji server. Vrijeme je za uporabu jednog od programa napravljenih u tu svrhu. Najviše uspjeha imali smo s Bowzerom i legendarnim Gamespyjem, verzija 2.10, koji, između ostalih igara, sada podržava i Arenu. Odabiremo najbrži server u listi (PING oko 160) i krećemo u makljažu. Wow, stvar radi genijalno. Kako li će tek biti u finalnoj verziji? Protivnički igrači detaljno su napravljeni. Jasno je raspoznatljivo oružje koje pojedini igrač nosi. Ono što me uistinu iznenadilo je ljepota i glatkoća kretanja. Skokovi, salto okreti, a meci pršte na sve strane. Stvar je nevjerojatno zabavna i zarazna, računajte da ćete dobar dio sljedećih dana (i noći) provesti igrajući Q3. I tako, igram ja kojih pola sata, kadli počnu neki suigrači razgovarati na poznatom mi jeziku. Malo-malo pa netko i na hrvatskom nešto provali. Na kraju dolazim do zaključka da sam na slovenskom ultrabrzom serveru (q3.g-kabel.si ili 293.77.28.253:27960), gdje ćete, ako se uspijete ugurati u ulogu jednog od 8 igrača, moći zaigrati Q3test1 mapu. Pokrenuli smo u prvim danima Q3 testa inicijativu na usenetu da Hinet podigne Q3 test na jednom od svojih servera ali, iako smo dobili neke pozitivne indikacije da bi se takvo što moglo ostvariti, još uvijek nije. Srećom, kad je o komunikacijama riječ, naši su sjeverni susjedi mnogo napredniji i sigurno ih raduje kada im Hrvati zauzmu jedini Q3 server u zemlji, hehe! Iskusne FPS Deathmatchaše će razveseliti mnoštvo sitnica koje Quake 3 Arenu podižu stubu-dvije iznad ostalih. Npr. glasovne obavijesti kada zasjednete na prvo mjesto killova, ili tekstualna potvrda o tome da ste nekoga fraggali, što je u žaru borbe lako ne primijetiti. Pravi ego booster je kada vam zagrmi "Perfect!" napravite li dva ili više ubojstava u kratkom vremenu. Sve u svemu, za nešto za što i sami tvorci kažu da je vrlo loše da bi se nazvalo BETA verzijom, mi smo prilično impresionirani! Inače, Id Softverovci pozorno analiziraju BUG reportove i već rade na sljedećoj inačici Arena Enginea koji će uskoro postati dostupan za downloadanje, a za koji su obećali da će imati podršku za botove, i samim time biti daleko zanimljiviji onima s lošom ili nepostojećom vezom s Internetom. Jedva čekamo...

Ima i loša strana...

O.K., test inačica, i potpuno normalni bugovi s vremena na vrijeme. Ne zamjeramo im, ali bismo vam htjeli skrenuti pozornost na neke od njih. Gauntlet je, primjerice, glupo nulto oružje koje ničemu ne služi a koje biste trebali rabiti kada vam nestane streljiva. To je zapravo rukavica sa šiljcima nabijena nekakvom energijom, a izgleda kao metalni ananas koji se ljulja lijevo-desno. Zvučni efekti nisu loši, ali nisu ni nešto posebno. Što se tiče kompatibilnosti s hardverom, obje kartice koje bi trebale biti najbolji izbor za Quake 3 imale su problem-dva. Tako je Voodoo 3 imao problema s Light Flares opcijom koja je izazivala pojavljivanje čudnih artefakata i treperenje slike s vremena na vrijeme, a i TNT 2 je također trpio od treperenja koje nikako nismo uspjeli ukloniti - slika je tu i tamo znala totalno potamniti, kao da je netko smanjio gamu, a onda bi se ponovno posvijetlila, ali ne uvijek. Inače, u 32 bpp igra izgleda prekrasno, no trpi od priličnog pada performansi, barem na TNT2 kartici (otprilike 40% slabije performanse).

Croscene. quake3nation.com

Grupa zaljubljenika u FPS-ove stvorila je glavni, najbolji hrvatski server posvećen Quake 3 Areni, ali i ostalim FPS-ima. Hrvatski Q3A site svakodnevno donosi najnovije vijesti iz svijeta FPS-a i Quake3: Arene. Site je prije otprilike godinu dana započeo kao dio First Croatian Quake Page Networka (http://grc.quake2.com/mcek/), a onda se razvio u zaseban site koji pokriva vijesti iz FPS-a i Q3A-e. Prvo je bio hostan na ondašnjem glavnom Quake3 serveru: trinity.cc/croscene/, no nakon što je propao trinity projekt site, trinity.cc se ugasio pa su morali potražiti novog hosta za tada već dosta razvijen site s posebnim sekcijama. Preselili smo se na novootvoreni site quake3nation.com i dobili vlastitu poddomenu na adresi http://croscene.quake3nation.com. Sada je site potpuno razvijen i ima različite sekcije: Articles, Q3A: Information, Game info, Level Design, User Benchmarks. Važno je napomenuti da je site dobrim dijelom na hrvatskom jeziku! Svaka čast, dečki! Želite li saznati više, obratite se uredniku na .



Fun Names

Fun Names je zgodan programčić želite li zadiviti suigrače u Areni. Pomoću njega možete obojiti slova vlastitog imena različitim bojama, što ostavlja dojam da ste iskusan igrač Quakea, a onda se samo morate dokazati performansama u igri. Dotični programčić najlakše je naći na nekome od Q3 fan siteova.

FunNames

Name:

PAT

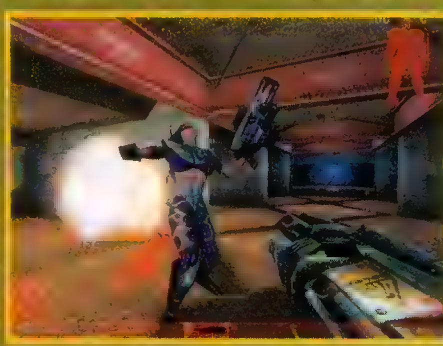
Black | Red | Show code
Green | Yellow
Blue | Cyan
Magenta | White | Exit

Instructions:
Give in you name. Select the part of the text you want to color and click to color you want it to be. Repeat this until you get the desired funname.
Click 'Show code' to see the command line you need to put in your q3config.cfg file

FunNames By Incubus - v0.1
For news and updates:
http://planetquake.com/borderfield

Unreal Tournament

Glavni i najveći takmac Quake 3 Areni je Unreal Tournament. Sjetite se samo kako je Unreal skinuo Quake 2 s vodeće pozicije u FPS svijetu. Kako sada stvari stoje, Unreal Tournament izlazi prije Quake 3 Arene. Svoj susret s UT-om doživjeli smo na E3-u, jedva se uspjevši progurati kroz gomilu do računala. Što će vam ponuditi Unreal Tournament u lipnju, kada se pojavi na tržištu? Autori se hvale da je riječ o najispoliranijem FPS-u svih vremena. Posebno je poradeno na tome da igra bude zanimljiva, ali ne preteška, i s potpunim guliterima u timu. Posebno je razrađen mod za jednog igrača, za koji se hvale da ima najnaprednije botove ikada isprogramirane. Mapa (sada ih nazivaju arene, ehm...) je na samom početku oko 35, no očekuju se i mnoge nove od nezavisnih modelera, a neke od njih su iznimno zanimljive, kao što je jureći vlak, vrh dvorca, stara izvanzemaljska meduzvjezdana galija... Igra za više igrača podijeljena je na više modova. Capture the flag klasično je hvatanje zastave koja valja iz protivničkog tima dovijeti u svoj. Assault je novi mod gdje su igrači podijeljeni u dva tima, napadače i branitelje. Branitelji moraju braniti bazu određeno vrijeme, tj. moraju spriječiti napadače da izvrše zadani cilj u određenom vremenu. Cilj može biti uništenje kompjuterskog terminala, otimanje vlaka i slično. Ako je cilj ispunjen ili ako vrijeme istekne, mapa se restarta sa zamijenjenim pozicijama timova. Domination je zgodan mod gdje pojedini tim mora osvojiti što veći dio teritorija po načelu osvajanja kontrolnih točaka. Zanimljivo je da i botovi mogu znati i mogu igrati svaki od svih modova! U novom Unrealu dočekat će vas i mnoštvo novih oružja. Posebno zanimljivim nam se čini translocator, osobni prijenosni teleporter, koji nije samo oružje, nego i sredstvo obrane. Sastoji se od dva modula, izvornog i odredišnog. Odredišni bacite na željenu lokaciju, a upotrebom izvornog bivate ondje prebačeni. Zanimljivo je da uređaj možete i sabotirati, ili baciti u lavu i onda ondje teleportirati neprijatelja. Redeemer je ubojita raketa koju možete rabiti kao strahovito razorno sredstvo ili u drugom modu gađanja kao navođenu raketu kojom možete stići protivnika... U samoj igri ima toliko poboljšanja da bi nam trebalo stotine stranica samo da ih nabrojimo. Audiovizualna poboljšanja su u skladu s trenutačnim trendovima. Zgodna stvar interaktivne u lokalnim mrežama je Voice Messaging, prenošenje zvukovnih poruka. Posebna je pozornost posvećena gledateljima mrežne igre koji razrađenim sustavom praćenja (kamera) zaista imaju odličan pogled na akciju. U sljedećem broju Hackera pripremamo veliki prikaz Unreal Tournamenta i, ako Bog da, Quake 3 Arene...



ALGORITAM & HACKER

NAGRADNA IGRA

OTKRIJ ŠTO KRIJU PUZZLE

ODGOVORI NA PITANJA...

1. Navedi naslov igre
2. Navedi žanr igre
3. Tko je izdavač hrvatske verzije

...I OSVOJI NAGRADE

DOBITNICI IZ **48.** BROJA

LANDS OF LORE
Turk Dragan
10000 Zagreb

[illegible] VIGILANTE 8
Matija Kališnik
Zagreb

[illegible] ZA MIŠ [illegible]URI
Branko Horvat
Belišće



1. Naslov koji pogađate
2. Majica Quake II
3. Podložak za miš Alfa Centauri

Odgovore napišite na dopisnicu i pošaljite na adresu: **Algoritam Multimedia, Gajeva 12, 10000 Zagreb, s naznakom "za Puzzle No.4"**. Ako ste iz Zagreba, nagrade Vas čekaju u "Algoritam Multimedia Centru" Gajeva 1, 10000 Zagreb. U protivnom, stižu na Vašu kućnu adresu koju obavezno navedite na dopisnici. Kupujte u Algoritmu, čitajte Hacker - Puzzle Vas i sljedeći mjesec čeka na istom mjestu!

NARUČI HRVATSKA IZDANJA!

Ovim neopozivo naručujem:

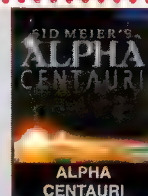
- ☐ primjeraka Turok 2 po cijeni od 299 kn
- ☐ primjeraka Super Bike po cijeni od 339 kn
- ☐ primjeraka SimCity 3000 po cijeni od 300 kn
- ☐ primjeraka Alpha Centauri po cijeni od 340 kn
- ☐ primjeraka Recoil po cijeni od 349 kn
- ☐ primjeraka Lands of Lore po cijeni od 295 kn

IME I PREZIME ____________________

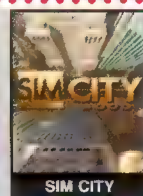
ADRESA ____________________

TELEFON ____________ POTPIS ____________

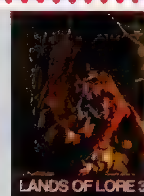
Kupon za narudžbu izrežite i pošaljite na adresu: Algoritam Multimedia, Gajeva 12, 10000 Zagreb



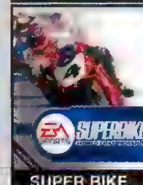
ALPHA CENTAURI



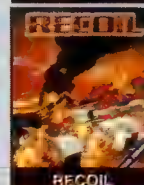
SIM CITY


LANDS OF LORE 3


TUROK 2



SUPER BIKE



RECOIL

RECENZIJE

Ovaj mjesec je očigledno u znaku Star Warsa jer su naši putnici-povratnici iz L.A.-a donijeli ekskluzivne recenzije Star Warsa: Phantom Menacea i Pod Racera. Nitko u redakciji ne sumnja da je riječ o igrama koje će se probiti do samih vrhova top ljestvica, a mi vas prepuštamo čitanju ostalih igara koje smo pribavili.



	5/99	4/99	Ime igre	Platforme
–	1	1	***GTA: London 1969*** TAKE 2	PL, PC
▲	2	4	***Grand Theft Auto*** TAKE 2/PLATINUM	PL, PC
▼	3	2	***Ridge Racer Type 4*** NAMCO/SONY	PL
▲	4	5	***FIFA '99*** EA SPORTS	PC, PL, N64
▼	5	3	***Championship Manager 3*** EIDOS	PC
–	6	6	***Metal Gear Solid*** KONAMI	PL
▲	7	8	***Tomb Raider 2*** PLATINUM/EIDOS	PC, PL, AC
▼	8	7	***Crash Bandicoot 2*** PLATINUM/SONY	PL
▲	9	-	***Baldur's Gate:*** *Tales of Sword Coast* INTERPLAY/VIRGIN	PC
▼	10	9	***The Rugrats*** THQ	PL, GC

RECENZIJE

42 **SW Episode 1:** Phantom Menace
46 **Midtown Madness**
50 **Star Wars:** Pod Racer
52 **Expendable**
54 **Sports Car GT**
56 **Wild Metal Country**
58 **Close Combat 3**
60 **Svemirski Kapetan**
62 **Ehrgeiz:** God Bless The Ring
64 **Jack Nicklaus 6:** Golden Bear Challenge
65 **Machines**
66 **Silver**
67 **NBA in the Zone**
69 **Bubble Bobble Hero 2**
71 **UEFA Champions League 98/99**
73 **Poy Poy 2**
75 **Imperialism 2**
77 **Quake 2:** Quad Damage
79 **GTA London 1969**
81 **Montezuma's Return**
82 **Fisherman's Bait**
82 **Nectaris Military Madness**
83 **West Front**
84 **Boss Rally**
84 **Live Wire**
85 **Blaze&Blade**
85 **Malkari**

PLAYSTATION

1	1	***Ridge Racer Type 4*** NAMCO/SONY
2	2	***Metal Gear Solid*** KONAMI
3	3	***FIFA '99*** EA SPORTS
4	4	***The Rugrats*** THQ
5	11	***WWF: Warzone*** ACCLAIM

NINTENDO 64

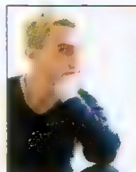
1	-	***Castlevania*** KONAMI
2	4	***FIFA 99*** EA SPORTS
3	1	***Star Wars: Rogue Squadron*** NINTENDO
4	3	***Zelda: Ocarina of Time*** NINTENDO
5	2	***Mario Party*** NINTENDO

PC CD-ROM

1	1	***Championship Manager 3*** EIDOS
2	-	***Baldur's Gate: Tales of*** INTERPLAY/VIRGIN
3	2	***Sword Coast*** MICROPROSE/HASBRO
4	3	***Rollercoaster Tycoon*** LUCAS/ACTIVISION
5	4	***Star Wars: X-Wing Alliance*** ACTIVISION

TKO SMO MI?

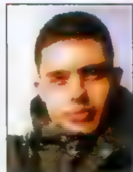
Redakciju Hackera čini uigrani tim mladih (i onih koji se tako osjećaju) entuzijasta i igrača od glave do pete koji svaki mjesec nose odgovorni teret ispunjavanja deadlineova za urednika, koji opet nosi odgovornost ispunjavanja tiskarskih rokova za poslodavca. Predstavljamo vam ljude koji već četiri godine stvaraju ovaj časopis...



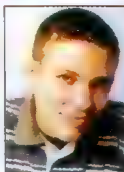
CHRIS
Urednik najboljeg časopisa za igre. Čovjek s tisuću i jednom brigom. Uvijek kriv i odgovoran za sve. Usprkos pressingu, Chris svoje obveze izvršava s iznimnim elanom i odgovornošću. Obožava filmove i PlayStation.



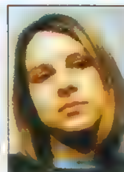
KREŠIMIR LAUŠ
Uvijek razočaran (pre)brzim zastarijevanjem PC tehnologije, Krešo u posljednje vrijeme previše psuje i prigovara, no to se ovaj mjesec nije odrazilo na njegove litrarne sposobnosti koje je ponovo dokazao vrsnim recenzijama.



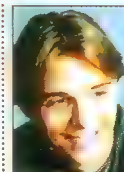
DAMIR "Đ" RUKAVINA
Kontroverzni Damir Rukavina je raspalio narodne mase svojom ocjenom Starcrafta od 80% pri kojoj još uvijek, kako kaže, ostaje. Kao što se moglo naslutiti, reakcije širokih narodnih masa na njegovu recenziju Brood Warsa su još žešće



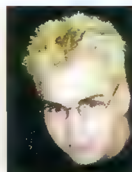
MISLAV MATAIJA
Mali Mislav, kako ga od milja zovu iskusni redakcijski stakori, nastoji uvijek biti prema svima ljubazan [illegible] dečko kakvog bi svaka majka voljela imati u susjedstvu. [illegible] avanturama i voli se [illegible]



KRISTINA JEREN
Ljubiteljica dobre obleke, tamnih naočala i dobre mjuze, Hackerova ljepša polovica voli živjeti život u stilu. Inače, Kristina nije u nikakvim rodbinskim ili ljubavnim vezama s glavnim urednikom



IGOR "LEO" DUIĆ
Igor i dalje uživa zatrpan gomilom Thrustmasterovih igraćih palica. U međuvremenu, otkrio je da mogu poslužiti i za razne druge užitke, a kao i ostatak redakcije - i Dujkan se je "ponovio" sa Sonyjevom sivom kutijicom za interaktivnu zabavu.



DARIO "X" RAKOVAC
Ljubitelj svih misterija i fantazija, bez obzira je li riječ o X-Filesima, Star Warsima ili Star Treku, Dario je sagradio ime svojim "poslovično odličnim" recenzijama.



PATRIK "DVD" PENCINGER
Patrikov smisao za praktično i želja da rastavi svaki komad hardvera koji mu dođe u ruke su mu priskrbili uređivanje svih "in" rubrika u Hackeru.



BERISLAV "BERO" JOZIĆ
Bero, šef PlayStationa u Hackeru, oduševljen je trenutačnom ponudom PSX naslova koje mu hrvatski dućani softvera posuđuju na recenziranje. I neka netko kaže da je nama u Hackeru teško :)



ALAN "NAPOLEON" GRAF
Alan sebe najbolje vidi u ulozi velikog stratega i spreman je graknuti na urednika ako mjesečno ne dobije neku pravu strategije u ruke.



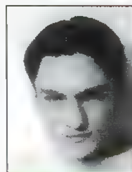
MIROSLAV "MIRO" PULJIZ
Miro je veliki ljubitelj sportskih simulacija kojih, istina, u posljednje vrijeme baš i nema previše. Najviše voli simulacije zimskih sportova, a redovito sa svojom škvadrom "visi" na FIFA-i.



DAMIR ĐUROVIĆ
Damir je odgovoran za izvrstnu informativnu sekciju Novosti. Naš Sherlock Holmes voli neprimjetno šnjofkati redakcijskim prostorijama tragajući za mogućim skandalima koje bi prodao visokotiražnim dnevnim listovima i tako se obogatio.



HRVOJE HERCEG
Nedavno unovačen, Hrvoje je vlasnik PSX-a i u milosti i nemilosti Bere koji mu daje PSX recenzije. Srećom, Hrvoje je u časopisu "PSX" znatno povećao svoj stvaralački opus.



MARIO BOŠNJAK
Izgleda da Mario voli brze aute (i lijepe žene) jer je i u ovom broju dobio na testiranje taj žanr igara. Nakon početnog razdoblja, Mario je uistinu zaslužio da postane stalnim članom naše ekipe.

Sila je ponovno s nama...

STAR WARS EPISODE I PHANTOM MENACE

PREPORUKA MJESECA

Od 20.5. svijet se okreće u stilu Star Warsa. Tko smo mi da tome prkosimo? Pred vama je prvi SPOILER-FREE opis istoimene igre...



Često se netko bori uz vas koji god lik vodili. Borba, kao i samo igranje, prava je poslastica za igrača, ali i za onoga koji gleda

PIŠE **Patrik Pencinger**

INFO

PROIZVOĐAČ	Lucas Arts
IZDAVAČ	Lucas Arts
MIN. KONFIGURACIJA	P200, 32 Mb, 4 MB 3D akceler.
NAŠA PREPORUKA	Celeron 333A,64 MB, TNT, Gamepad
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	N/A
PLATFORME	PC, PSX

KAKO ispravno iskoristiti marketinški moment vrijedan milijarde dolara poznat vam pod imenom Star Wars? Film je doživio svoju premijeru u Americi, a uza nj su se, dakako, nudili i vagoni popratne robe. No nemojte odmah misliti da je riječ o kakvom šundu! Lucas Arts, tvrtka poznata nam po mnogim kvalitetnim naslovima uključila se u stvaranje popratnog materijala uz film u obliku igre. I to kakve igre...

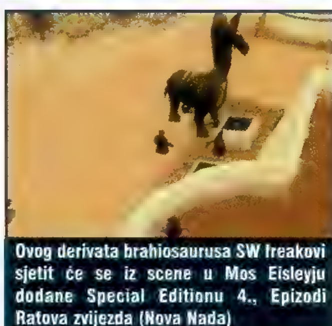
Zajedno s premijerom Episode I., u trgovinama diljem svijeta pojavilo se nekoliko Star Wars igara, a predvodi ih ova igra, istog imena kao i film. Jasno je nastojanje bradatog Georgea da hype oko filma iskoristi za prodaju dodatne robe, no u svijetu računalnih igara ne mogu se primijeniti ista pravila kao na tržištu figurica s likovima iz filma. Ako je igra smeće, to se vrlo brzo pročuje i svi je zaobilaze u velikom luku. No, ovaj put George je zadržao sve pod kontrolom - rigorozna pravila vezana uz stvaranje filma primijenjena su i u stvaranju ove kompjutorske igre. Dvadesetak godina trebalo je evoluciji u filmografiji da dostigne širinu Lucasove vizije. Srećom, munjevit razvoj dijela računalne tehnologije vezan uz igre omogućio je Lucasu da dobar dio svoje vizije pretoči u kompjutorsku igru. S velikom smo skepsom dočekali ovu igru. Obično su igre rađene po filmu smeće, čast iznimkama. Nije dovoljno da prate priču filma i da vas obasipaju hrpom lijepih sličica da bi bile dobre (npr. Peti Element - genijalan film, užasna igra). Inače, riječ je o arkadnoj avanturi napravljenoj u 3D. Igra prati sve najnovije tehnologije u izradi igara, igrajući je, osjećate da je sve napravljeno po najstrožim standardima - počevši od instalacije preko izbornika, glazbe, pristupačnosti sučelja... Priznajemo da su naše zle slutnje o ovoj igri prilično splasnule nakon što smo pročitali informacije na press materijalu dobivenom uz



Na federacijskim brodovima ovi droidi su prava napast, no pravi je gušt rabiti COMBO-e na njima pretvarajući ih u metalne ostatke. Primjećujete li tragove lasera na zidu koji se odbijaju o vaš mač



Tržnica u Mos Espi, na prvi pogled jedno sasvim mirno mjesto...



Ovog derivata brahiosaurusa SW freakovi sjetit će se iz scene u Mos Eisleyju dodane Special Editionu 4., Epizodi Ratova zvijezda (Nova Nada)

VODITE VIŠE LIKOVA

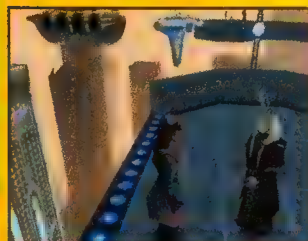
Želite li završiti Phantom Menace, morat ćete igrati s četiri različita lika, Obi Vanom, Qui-Gonom, kapetanom Panakom i milostivom kraljicom Amiladom. Svaki od njih daje poseban touch cijelom doživljaju igre, rabi različito oružje, različito barata silom itd. Zgodno je što kroz igru ne idete sami protiv svijeta, nego je najčešće netko uz vas i pomaže vam, bili to vojnici vjerni kraljici, Qui Gon, R2D2 jedinica ili netko četvrti.



Obi wan – ne sliči baš Evan McGregoru, zar ne?



Kraljica često mijenja frizure...



Panaka je najlošiji lik



Qui-Gon mudri je stari Jedi

Dovoljno je reći: A Long time ago in a galaxy far away...

igru. Cijela radnja igre odvija se u 3D grafici renderiranoj u stvarnom vremenu, uključujući i međuscene. Usput rečeno, igra sadržajem prati film – kroz građu ide čak u širem luku stvarajući, osim one glavne radnje, mnoge podpohode koje valja obaviti na putu do konačnog cilja - pa je tehnički bilo moguće izvesti da se umjesto ovakvih međuscena stavi odgovarajući odlomak iz filma, no to bi usporilo igru – ovako su prelazi između igranja i međuscena potpuno neprimjetni. Osim toga, i sam film mora zaraditi koju milijardicu u kinima, zar ne? Ovih posljednjih nekoliko rečenica imalo je cilj objasniti vam ovisnost cijele igre o odličnom tehnički obavljenom audiovizualnom podsustavu. 3D grafika iznimno je bogata, rabi se cijela lepeza tehnika koje su u trendu, a i poneka nova - da bi se igrači što više namučili, ali i da bi ih se zadivilo. Refleksivne površine, poluprozirni tragovi za objektima u kretanju (npr. oružja – laseri, svjetlosne sablje), sjene, podvodna distorzija, čestični efekti podignuti na neviđenu razinu, različiti trikovi sa izvorima svjetala, procesne teksture, lom i refleksija svjetla, interakcija s okolišem (tragovi koraka, oružja....) bilo je dovoljno da nas impresionira, a vas? Od zvuka smo, znajući sve o THX-u i Skywalker Sound Ranchu, očekivali apsolutni maksimum, i nismo pogriješili. Potpuni stereo zvuk je minimum koji igra nudi. 3D podrška je potpuna: EAX, Aureal 3D, Dolby Surround Pro Logic – You name it, we've got it! Sve dijaloge tijekom igre izgovaraju profesionalni glumci (nažalost, nisu identični onima u filmu, osim glasa Jake Lloyda i Annakina Skywalkera, no slični su), a glazbena kulisa zasluga je majstora Johna Williamsa, glavnog krivca za glazbu cijelog Star Wars serijala i još pokojeg (Indiana Jones, E.T. ..), prave legende među ljubiteljima filmske glazbe.



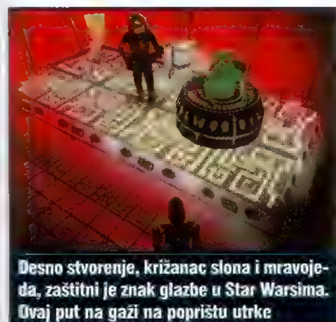
Iako kamerom ne možete upravljati, tvorci igre su se uistinu potrudili i osigurali filmske kadrove s potpunom kontrolom nad situacijom

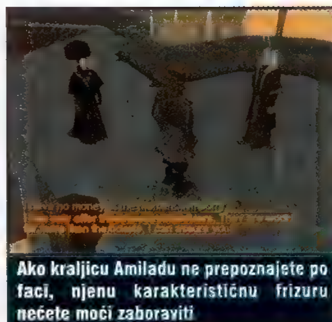
SILA JEST BILA UZ PROGRAMERE...

Ono što je obećano na papiru, to je u igri ostvareno! Lucas Arts, podružnica Lucasova carstva zadužena za računalnu zabavu doista je napravila dobar posao potkovavši ovu igru s tehničke strane vrhunski. Igra se odvija na mnoštvu lokacija koje po svojoj brojnosti prelaze one iz samog filma. Naravno, prolazite kroz sve veće lokacije koje susrećete na filmu! Mjesta radnje bogata su vizualnim efektima i detaljima koji doista stavljaju Fantomsku prijetnju stupanj više od usporedivih igara tipa Pljačkašica (a ne Jahačica kako su mnogi pomišljali i nebrojeno puta tu grešku ponovili u ovom i mnogim drugim časopisima) grobnica aka. Tomb Raider. Igra je prepuna različitih likova koji vam predstavljaju prijetnju i s kojima se po susretu obračunavate, ali, s druge strane, prepuna je i polupasivnih likova koji služe samo kao ukras dok ih se ne dira, no kada pokušate ostvariti interakciju s njima i oni vam inteligentno odgovore, postaje vam jasna količina truda uložena u stvaranje igre. Ovako nešto očekuje se samo od likova bitnih za razvoj i daljnje napredovanje radnje. Stupanj imerzije u igru, radnju i sam doživljaj je dosad neviđen. Zvuk je priča za sebe, uistinu pomiče standarde. Zvučni efekti i soundtrack rađeni su pod strogom paskom originalnih autora iz samog filma. Zvučni efekti su zapravo identični onima koje čujete u kinu, mnogo ih je i različiti su, tj. nema iritantnog ponavljanja jednog te istog zvučnog uzorka za određenu akciju koji porazno djeluje na realnost. Kao primjer je dobro navesti ambijentalne zvukove kod kojih ni nakon dužeg slušanja nismo primijetili da rade u petlji. Ili, npr., kada pucate laserom ili mašete svjetlosnom sabljom, svaki pucanj/zamah zvuči različito. Od 3D standarda najviše nam je ugode uhu priuštio EAX, za koji vam je potrebna neka od boljih Creative Labsovih zvučnih kartica (npr. Live! ili SB


Ako uspijete pobjeći s kraljicom s Nabooa, to će izgledati upravo ovako


Borbe na otvorenim prostorima su prekrasne


Desno stvorenje, križanac slona i mravojeda, zaštitni je znak glazbe u Star Warsima. Ovaj put na gaži na poprištu utrke


Ako kraljicu Amiladu ne prepoznajete po faci, njenu karakterističnu frizuru nećete moći zaboraviti

Obožavatelji Natalie Portman, tj. kraljice Amidale, osjetit će konačno kako je biti u njezinoj koži...

128). Četiri kanala odlične rekreacije prostora daju potpuno novu dubinsku dimenziju zvuku, bez potrebe za postupcima koji stvaraju tobožnji 3D pozicionirani zvuk – u praksi samo pogoršaju stvar... Glazba nam nudi mnoštvu dionica preuzetih iz originalnog soundtracka filma, ovisi o napetosti i važnosti situacije – nešto što je upravo Lucas Arts uveo u svijet avantura svojim I-Muse dinamičnim glazbenim sustavom u svojim ultrasmiješnim avanturama vezanim uz Otok majmuna, Indiana Jonesa itd. Za razliku od glazbe u ostalim igrama koja vas nerijetko živcira pa je isključite, ovdje ćete kojiput zastati ne želeći dalje u akciju dok ne poslušate određenu glazbenu dionicu. Ako igrate bez glazbe, gubitak na doživljaju je ekvivalentan onome pri igranju na 9" C/B monitoru u niskoj rezoluciji. Uza sve te detalje, igra je iznimno brza – 60 fps u 1024x768 na CeleronuA 400 i Voodoo 3 3000 te EAX/Dolby Surround zvuk.

MUHA BEZ GLAVE

S ovom slikom iz svijeta prirode može se usporediti tehnički dobro potkovana igra, ali bez igrivosti. Zapravo, možda i nije najlogičnija usporedba, no jedno je sigurno, igra ne može preživjeti bez igrivosti kao ni muha bez glave. Kakva je igrivost ovog tehničkog čuda Lucas Artsa? Svijet igara u kojem radimo čudna je stvar. S jedne strane imate odveć reklamirane igre koje obećavaju vagone novih odličnih opcija, sve skupa složeno u vapourware paket koji izgleda predobro da bi bio istinit. Takvih je igara mnogo, a siguran sam da ste ih i sami vidjeli u igraćoj karijeri. Lucas Arts je s Fantomskom prijetnjom izabrao upravo oprečan, skroman, pristup. Izjave u štampi bile su šture i skromne (takvima ih ocjenjujemo sada kada pred sobom imamo gotov proizvod). Tvorci igre dopustili su igri da govori sama za sebe. I ona to doista čini. Svaka čas Lucasu, još jednom. The Phantom Menace prilično je kompleksna igra i trebat će određeno vrijeme (satdva) dok igrač ne savlada krivulju učenja komandi i sučelja. Osim standardnog hodanja/trčanja likom (kroz igru vodite naizmjence najvažnije aktere Prve Epizode; Qui-Gon Jinna, Obi-Wan Kenobia, kraljicu Amidalu i kapetana Panaku), koje je moguće u svim smjerovima, možete skakati, povlačiti, gurati, mijenjati oružje, vršiti interakciju s objektima i likovima. Posebna specijalnost iskusnih su COMBO potezi. Idealan način zadržavanja kontrole nad igrom je Gamepad, po mogućnosti sa što više gumbića. Laromani će uočiti sličnost ove igre i Tomb Raidera. Bit će tu mnogo istraživanja, skakanja po platformama, stiskanja gumba i poluga. Kod ovakvog žanra uvijek postoji opasnost da će igraču dosaditi beskrajno traganje za nekakvim skrivenim prekidačem, što je i s Larom bio slučaj. Iscrpnim testiranjem su razdoblja istraživanja svedena na optimum – kada zaprijeti monotonija, mijenja se scenografija ili uleti koja međuscena. Kroz igru se susrećete s mnoštvom zagonetki, predmeta i zadaća koje vode finalnom cilju. Radnja, naravno, nije linearna, no postoje neke ključne točke kroz koje prolazite ali između njih prolazite različitim putanjama – isplati se igru proći i više puta.

TAMNA STRANA SILE

Kao i svakoj drugoj igri, i ovoj smo uspjeli naći nekoliko zamjerki. Najviše smeta nemogućnost pomicanja kamere. Doduše, nije posve statična - leti za vama osiguravajući stalno optimalan pregled na akciju. Vjerujem da restrikcija pomicanja kamere ima veze s detaljnošću seta na kojem se igra. Ne može se imati i ovce i novce. Zasad. Možda izdaju patch... Sljedeća nebuloza vezana je uz međuscene i govor likova. Naime, iako je sve uredno sinhronizirano/titlovano, nije napravljena animacija usta likova, tako da vam se čini kao da telepatski komuniciraju. Nije velik propust, ali ni dovoljno malen da bismo ga zaobišli. Posljednja i najveća zamjerka igri je spoiler efekt za predstojeći film. Igra je zamišljena kao dopunski materijal nakon gledanja filma, što će sretnim Amerima i uspjeti, a ne kao odavatelj sadržaja Europljanima. Ipak, neki će igru odigrati upravo zbog toga. Primjećujete li da nismo previše spominjali radnju u igri? Zašto? Zato da vam ne bismo pokvarili doživljaj gledanja filma.

GRAND FINALE

Igra je pravi užitak za igranje, pogotovo za ljubitelja Star Warsa. Trčanje po hodnicima, svemirskim brodovima, otvorenim prostorima, borba s različitim stvorenjima – organskim i robotima, obrana od lasera preciznim zamasima svjetlosne sablje, a tu je i uporaba sile - poznato nam je iz Dark Forces serijala. Interakcija sa ostalim likovima je umjerena, no jednostavna; ipak likovi reagiraju ovisno od načina na koji im pristupite. Zgodna mogućnost je uporaba Sile za uvjeravanje s vremena na vrijeme. Meni je, kao Star Wars fanu, igra izvrsna, superzanimljiva i adiktivna. Pretpostavljam da ne mogu potpuno objektivno ocijeniti privlačnost igre onima koje Star Warsi ne zanimaju. Ipak, valja uzeti u obzir da je riječ o potpuno završenom i ispoliranom proizvodu s prekrasnom grafikom i zvukom i trajnom igrivošću. To bi trebalo biti dovoljno i najzadrtijem protivniku Star Warsa da zaigra ovu igru. Proizvod je po kvaliteti definitivno ispred svih očekivanja, po svim novim standardima. Najbolja igra svih vremena napravljena po filmu.

ALTERNATIVNO

STAR WARS - POD RACER
Igru napravljenu prema jednoj od uzbudljivijih scena iz filma predstavljamo vam nekoliko stranica dalje...

DARK FORCES (1,2...)
FPS-ovi na tematiku Star Warsa. Odlične igre iako pomalo zastarjelih enginea.

X-WING ALLIANCE
I slične space-flight igre na temu Star Warsa. Sve su napravljene po istom osnovnom kalupu, sve imaju odličnu i zanimljivu priču - vrijedi ih odigrati.

OCJENA

Da nije riječ o Star Wars igri dobila bi 120%. Visoka ocjena, potpuno zaslužena

95%

Ludilo, čoviče, ludilo!

MIDTOWN MADNESS

PREPORUKA MJESECA

Razbijte sve barijere u ovoj neograničenoj i ludoj jurnjavi Chichagu!



Ovako obično počinju utrke u vjetrovitom gradu

PIŠE **Krešimir Lauš**

INFO

PROIZVOĐAČ	Angel Studios
IZDAVAČ	Microsoft
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 Mb, 4 MB graf. kartica
NAŠA PREPORUKA	PII 300, 64 Mb, AGP 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D, Glide
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

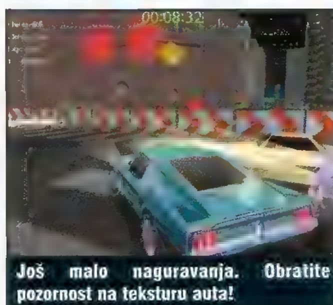
ZNATE što? Čini mi se da vas u posljednje vrijeme previše mazimo. Zašto? Zato jer u svakoj recenziji muku mučimo da vam što detaljnije opišemo neku odličnu igru, stalno vam trubimo kako je divna i krasna i zašto biste je trebali kupiti i bla, bla, truć, truć. Tekstove redovito započinjemo s time tko ju je izdao, koliko je dugo bila u razvoju, što se od nje očekivalo, što je od očekivanog ispunila i tako redom. Tek vam na kraju, u zaključku, sugeriramo da bi tu neviđenu-ubij-bože-zakon-igru možda mogli i kupiti. Ali, ne, dragi moji, ovaj put to neće ići tako lako. U ovom prilično neuobičajenom uvodu odmah ćemo "nogom pod rebra"! Pazite sad! Ako imalo volite trkaće igre, ako ste, k tome, i pravi (a ne samo virtualni) vozač, imate 200-300 kn viška i posjedujete PC, možete mirne duše preskočiti ostatak teksta i u petoj se brzini zaputiti do svog (ovlaštenog, hehe) distributera igara po primjerak Mid Town Madnessa. Ni riječi, bez pogovora!

DAJ MI VINA DA SE NAPIJEM!

No dobro, kako su vaše okice ipak dolutale do ovih redaka, malo ćemo se uozbiljiti i razjasniti ovaj histerični uvod. Gledajte, gotovo sve autoutrke modernog doba nose nekoliko zajedničkih, iz novonastale perspektivne gledano, idiotskih ele-


Pogledajte samo ovu hrpu vozila. Inače, ovdje se ništa ne usporava!


Oops, oprosti, ali jako mi je važno biti prvi

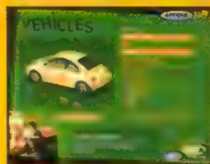

Još malo naguravanja. Obratite pozornost na teksturu auta!


Doviđenja zatvorenim stazama!


Kuda ćeš sad ti?

ETO VAMA LJEPOTANA!

Neću pisati specifikacije za svako vozilo jer ih nisam nigdje ni našao, ali to i nije toliko bitno. Dovoljno je da zurite u slike i shvatite da se svaki od ovih "ljubimaca" na cesti ponaša sebi svojstveno i da su biseri na koje svakako treba obratiti pozornost gradski autobus i freightlaner century kamiončina s prikolicom. Inače, kompletni vozni park dobit ćete tek kad odvozite sve staze i tako ih otključate, no vjerujem da nakon ovih eye-candija, to neće predstavljati nikakav problem. Sigurna vožnja!


▲ Volkswagen new beattle

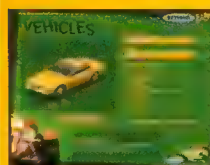

▲ Gradski autobus

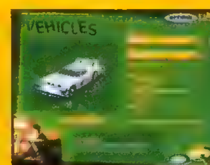

▲ Cadilac Eldorado touring coupe

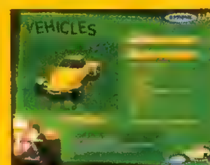

▲ Ford mustang police cruiser


▲ Ford F-350 Super duty


▲ Ford mustang fastback


▲ Ford mustang GT


▲ Panoz GTR-1


▲ Panoz AIV roadster

Zakon, zakon, zakon, vozačka igra godine!

menata. Prvi i definitivno najstupidniji su zatvorene staze. Znate o čemu pričam? Ma što radili i kojom se god brzinom zabili u rub, ili će vas zaustaviti nekakva spiritualno nevidljiva ograda ili pak najobičnija kartonska kutija. Tek su neki rallyji i pojedini izuzeci igraču davali malo veću slobodu kretanja, ali bi i oni svojim ograničenim trkaćim područjima podigli naš krvni tlak na kritičnu razinu. Koliko li ste samo puta poželjeli zabrijati kroz okolna susjedstva rally staze, napraviti totalni kaos i usplahiriti nemoćne domaćice. Čak ni standardne checkpont staze, koje su ipak zanimljivije od dosadnih vrtiš-me-u-krug utrka, ne mogu parirati ovome što vam je pred nosom. Naime, ništa dosad viđeno ne može dočarati ovo savršenstvo gradske vožnje, gdje vam je na raspolaganju potpuna sloboda neobuzdane jurnjave kroz različite uličice i prečice uz vriskove podivljalih pješaka i psovanje živčanih vozača! Gradske vožnje, o čemu ja to pričam, ha? O tome da vas Mid Town Madnness stavlja za volan jednog od desetak automobila nigdje drugdje nego u vjetroviti Chichago. Mislite si:" kaj onda, pa i Karmagedon se igral vu gradu", i tu ste u pravu. No, je li Carmagedon imao funkcionalne semafore, hrpu neutralnih vozača koji se pridržavaju prometnih pravila, tisuće pješaka koji mirno šeću ulicom (dobro, ajde, to je), izmjenu dana u noć, vremenske uvjete poput kiše i snijega itd. itd. Bogami, nije, a kad vam kažem da se kroz taj životom i prometom ispunjeni grad možete luđački naganjati, razbijati i utrkivati, mentalna slika koja se stvara u mozgu itekako sliči američkim krimićima sedamdesetih u kojima su autori potrošili par milijuna zelembaća samo na skršena vozila. No dobro, da ja ipak malo smirim strasti i dodatno pojasnim o čemu je ovdje zapravo riječ.

DAJ MI AUTO DA GA RAZBIJEM!

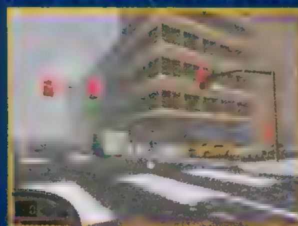
Elem, kako sam već rekao, Mid Town Madnnes ne sastoji se od pojedinačnih staza, nego se igra po cijelom gradu. No, kao i u hrpi ostalih trka, osnovne opcije su više-manje poznate. Četiri su načina igre, a najtipičniji je kružno utrkivanje protiv drugih igrača. No, za razliku od inače odvojenih staza, ovdje je stvar u tome da se naganjate kroz određeni gradski sektor, a staza je od ostatka metropole odvojena tek slabašnom ogradom. Tako je, ako želite, možete potpuno zaboraviti na stazu i pojuriti prečicama, travnjacima, parkovima ili nogostupima. Da će to često biti neizbježna metoda, pokazat će vam CPU vozači koji se neće libiti oranja cvjetnjaka niti će im opasnost od srčanog zastoja od okolnih bakica predstavljati neku brigu u životu... Svaka trka, od njih dvanaestak, odvija se u drugom dijelu grada, s drugim vozilima, tako da igranje stvarno nikada neće postati dosadno i ponavljajuće. Vrlo je važno i to što na početku imate izbor od svega dva-tri automobila i još toliko staza, da biste tek osvajanjem dobrih pozicija otključali ostatak. To će vas, vjerujte, itekako napaliti da igrate dalje i dalje dok ne vidite što vam

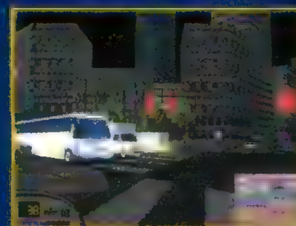
KIŠA PADA, TRAVA RASTE...

S vremenskim uvjetima simuliranim u MMM-u, eventualno se može mjeriti tek NFS3, ali samo grafički. Zašto samo grafički? Zato jer kiša i snijeg (u različitim dobima dana), osim što prekrasno izgledaju, totalno utječu na vožnju. Stoga će vožnja po suhom biti posve drugačija od one po kiši, koja je opet, potpuno drukčija od one po snijegu. Auto će proklizavati, gume će stvarati različiti zvuk ovisno o podlozi, snijega će u početku biti tek tu i tamo, dok će poslije napadati i stvoriti deblji sloj. Munje će bljeskati noćnim nebom, kiša će uporno rominjati, a svjetla grada totalno će vas dezorijentirati. Jednom rečenicom, osim same estetike, doba dana i vremenske prilike, upliću se i u srž igrivosti. Koliko se ja sjećam, toga prije nije bilo, stoga i na ovom planu MMM osvaja dodatne bodove.


▲ Još jedan sunčan dan u vjetrovitom Chichagu

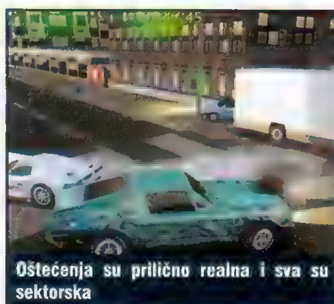

▲ Pada kiša, unesreći čikaškog miša


▲ Dok pada snijeg, postupno se mijenjaju okolne teksture

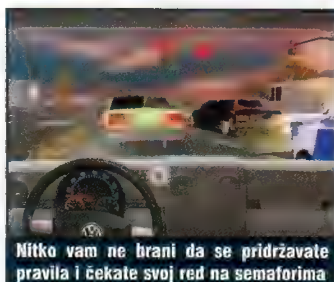

▲ Noćni život


Mostovi se podižu, svjetla svijetle, a auti prolaze


Konačno kabina, i to na bilo kojoj D3D kartici!


Oštećenja su prilično realna i sva su sektorska


Gospon policajac, nisam ja niš kriv

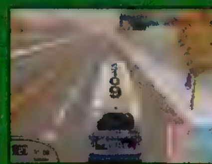

Nitko vam ne brani da se pridržavate pravila i čekate svoj red na semaforima

SKICE IZ MIRKOVOG ŽIVOTA, ČIKAŠKOG BUS VOZAČA

Radim šo radim i rečem da volim šo radim. Ali joj šo mrzim kišna jutra. Upravo je tako bilo tog jutra kad mi šef gadnim glasom reko da se tornjam iz garaže jer me čeka posebni zadatak. Vozim autobus već dvajs godna i volim šo vozim. Ali joj šo mrzim posebne zadatke. Umjesto znane mi rute, zapali me ti Švedani. Turisti ko turisti, razgledali grad, natrpali se ćevapima pa bi doma! A ja sad da ih vozim do aerodroma... Znao sam da neće dobro završit. Ko šo sam mislijo, već na prvom semaforu zapala me gužva. Tek usputni pozdrav kolege, šofera Zlatka, dadne mi snage da nastavim dalje. Inače bi ih garant sve pobio! Švedane, mislim... Nakon nešo mirnije trase uz voljeno mi more, desio se jopet zastoj. Pet šest mrtvih, pa sad ja kao kriv. Kažu, šo ne gledaš semafor. Koji ću semafor gledat, kažem ja njemu pa da ću ga šakom, kad, eto ti, dođu plavci. Šo ćeš, ja im uteko, pa da se malo smirim, do aerodroma sam još malo rastjeravo. Prolaznike, mislim. Kud ću, kamo ću, došo ja na pistu. Rekli Švedani, žuri im se... Pa se sad još bune, kažu, vozi nas u bolnicu, a ku ću ja nego kod servisera, pa vidi kaki mi autobus!? Srećom, imo sam aparat pa sam sve usliko. Za unuke, mislim.


Ja i gužva


Ja i moj kolega, šofer Zlatko


Ja i voljeno mi more


Ja i kažu mi, ne gledaš na semafor


Ja i plavci


Ja, moj bus i Švedani

Kupite force feedback wheel, zavalite se u naslonjač i perite

sve igra nudi. Drugi mod je također tipično utrkivanje kroz *chechkpointove*, što bi značilo divljanje s jednog kraja Chichaga na drugi. Ipak, ovdje ćete morati proći kroz sve kontrolne točke ne želite li pasti na posljednje mjesto, zato pripazite na plan grada. Treći mod je standardna utrka protiv vremena kojom ćete sami sebi dokazivati da ste opasan frajer (ili frajerica) kojemu je papučica gasa zarasla za petu. Posljednji mod je slobodno kruženje gradom, o čemu ću poslije, jer je to gotovo odvojena igra! Što se tiče mrcina i njihovog ponašanja na cesti, stvari stoje ovako. Na raspolaganju vam je stvarno široka paleta četverokotačnih prometala (vidi okvir), od kojih su neka tipično gradska i ekonomična (nova buba, kamionet) a neka pak nabrijane zvijeri kojima je mjesto na trkaćoj pisti a ne u gusto naseljenoj metropoli. Budete li dobri, moći ćete otključati i kamion s prikolicom pa čak i gradski autobus! Koje sve divote možete s njima raditi, zamislite sami. Inače, fizikalne karakteristike vozila su totalno realne, s pravilnim zanošenjima u zavoju (potenciranim kišom ili snijegom), proklizavanjem kotača, okreta pod ručnom, prevrtanjima itd. Usto, vrlo je bitno što je tu i kabina (palac dolje za NFS3) koja itekako pridonosi većoj realnosti i uživljavanju u vožnju. Također, simulirana su i oštećenja, koja su sektorska (krše se pojedini dijelovi auta) te utječu na ponašanje vozila. Inače, kada pretjerate pa vam u trci ispadne kotač, dobit ćete kaznu od 5 sek, potom popravljeni nastaviti dalje. Zbog svega toga, vožnja jamči perfektan užitak, s time da će u MMM-u najviše uspjeha imati pravi vozači! Znate, ovo bi mlađima dobro došlo prije autoškole! U svakom slučaju, ludnica - no čitajte dalje, najbolje tek dolazi!

DAJ MI SEMAFOR DA GA RAZVALIM!

Dabome, jer osim opisanih divljačkih utrka kroz pojedine dijelove grada, možete malo predahnuti i upoznati se sa svim kulturno-povijesnim znamenitostima vjetrovitog grada. Jest, i to u slobodnoj vožnji (Ameri bi rekli- *cruising da town*) brojnim uličicama, autocestama, zaobilaznicama, parkovima, pomičnim mostovima (!!!) pa i samim čikaškim aerodromom. Razumljivo, grad nije repliciran do posljednjeg kvadratnog metra, no sve važnije lokacije ipak su tu. No bez obzira na to, upravo ćete u slobodnoj vožnji skužiti kakvo je MMM savršenstvo od igre. Prvo će vas šokirati broj prometala na cesti koji, uz minimalna usporavanja, zna doseći i par desetaka na jednom ekranu. No kad shvatite da se sva ta horda ugrijanog metala pokorava prometnim znacima i čeka svoj red na semaforima, vašem šoku neće biti kraja. Išlo se tako daleko da se svaki auto (osim nekih agresivaca koji dodatno uveseljavaju stvar) pokorava svim prometnim pravilima, pa čak poštuje i prednost desnog! Žmiganje žmigavaca jasno će vam pokazati kamo tko namjerava, a glasne psovke i bjesomučna trubljenja upozorit će vas da radite nešto krivo. Aaajoj, kad vam tada pukne film, gas do daske i deri! Zaletavanja u kante za smeće (iz kojih ispada smeće!), vožnja po bankini, rušenje semafora i stupova javne rasvjete pokazat će mlakonjama kako se vozi, ako vas prije ne dohvati murija. Kad se pak dograbite kamiona, vrijeme je za totalni kaos i to u vidu vožnje preko osobnih automobila, prevrtanja autobusa, uništavanja stakala i tako dalje i tako dalje. Sve u svemu, igra toliko vjerno simulira gradski promet da su mogućnosti djelovanja i zabave gotovo neograničene jer možete raditi što vas je god volja. U svemu tome ipak ima i jedan neoprostiv nedostatak za kojeg se iskreno nadam da će uskoro biti riješen: ne možete pogaziti pješake jer su toliko agilni kao da imaju dinamit u stražnjici pa svaki put zečjom brzinom odskoče od gladnog branika vaše vruće zvijeri. Čujte, ipak je to Microsoft. No bez obzira na to, već sada mogu reći da željno iščekujem bilo kakav expansion disk koji bi u naše sobe "donio" neki drugi, poznati grad. Da uz igru "dilaju" i mission editor, ja bih bio prvi koji bi "napravio" Zagreb pa makar to od mene zahtijevalo slikanje svakog pojedinog gradskog zida za teksture. Njam! Ako je ikada postojao razlog da nabavite *force feedback* volan, onda je to MMM. To bi u globalu bilo to, a treba još reći da MMM unosi novu dimenziju vožnje na naše PC-je, nove benchmark za srodne igre, čistu divotu. Spajanje divlje trke i mirne gradske vožnje na najbolji mogući način itekako će zagrijati svakog igrača! Ako nakon svega još uvijek želite zaključak, vratite se na uvodni paragraf i pronađite ga ondje, a ja ću radije sjesti u svoj plavi *pick up truck*, zapaliti cigaretu, primiti volan u ruke i kružiti uz plavo (američki onečišćeno i po zdravlje fatalno) more. ◀

ALTERNATIVNO

CARMAGEDDON2
Ako želite slobodu u vožnji a ni krv vam nije strana, C1 i C2 vrijedan su odabir.

GTA
Još jedna gradska jurnjava, ovaj put u sirošnijoj top down grafici.

NFS
Oh Bože, da objašnjavam?

OCJENA

Ono što je Motocross Madness za motore, to je MMM za trke i više!

92%

Nećete naći NIŽU ponudu

-22%

Nećete naći nižu ponudu od ove, za kupovinu vrhunskog Microsoftovog softvera (ali samo ***do 30. 06. 1999.*** godine, kada prestaje vrijediti ova promotivna prodaja).

Najpopularnije Microsoftove proizvode možete nabaviti po 22% nižim cijenama, čime vam prije svega [illegible] pomoći u rješavanju problema 2000. godine u vašoj tvrtki.

Ovo je i prilika da na najpovoljniji način legalno nabavite Microsoft Office 2000. Dovoljno je kupiti hrvatski MS Office 97 Professional Edition po promotivnoj cijeni do 30. lipnja 1999. Uz svaku licencu MS Officea 97 Professional Edition dobivate i tehnološko jamstvo - pravo na besplatnu nadogradnju na MS Office 2000 Professional Edition.

Sve zajedno, dovoljan razlog da na modernizaciju softvera počnete gledati s druge strane!

Office97 · Microsoft BackOffice Small Business Server · Microsoft Windows NT Server · Microsoft Windows NT

Microsoft 2000 Begin Mission

ZA DETALJNIJE INFORMACIJE OBRATITE SE MICROSOFTOVIM OVLAŠTENIM PRODAVAČIMA.

Microsoft Info-line tel. 0800-300-300, e-mail: info-line@microsoft.hr
Microsoft Hot-line tel. 01/3650776, e-mail: hot-line@microsoft.hr

Where do you want to go today?®

Microsoft®
www.microsoft.com/croatia

STATUS GRUPA FOTO: ©C.C.N.

Prema iznimno popularnoj sceni iz prve epizode

STAR WARS POD RACER

Zamislite da vozite kočiju koju vuku 4 rasna konja. Zamislite sada najperverzniju moguću varijaciju na taj način natjecanja u tehnički bogatoj budućnosti

Pogled iz prvog lica najviše nam se svidio za igranje

Pogled na vašu ragu sprijeda

PIŠE **Patrik Pencinger**

INFO

PROIZVOĐAČ	Lucas Arts
IZDAVAČ	Lucas Arts
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 Mb, 4 Mb 3D akcel.
NAŠA PREPORUKA	Celeron 300, 64 Mb, TNT/Voodoo 2
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	MACROBUTTON NoMacro LAN, modem, Internet
PLATFORME	PC, N64

ALTERNATIVNO

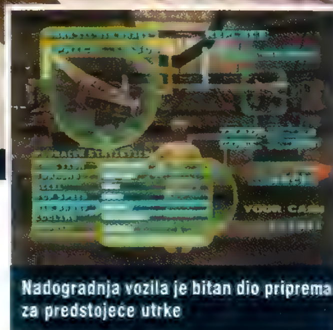
WIPEOUT
Idealni začetnik žanra.

XTREME - G
Futuristični motori utrkuju se po stazama od kojih vam se zavrti u glavi.

NEED FOR SPEED
Povratak u naše vrijeme može biti iznimno ugodan ublaži li ga neka igra iz NFS serijala.

MAKAR i niste gledali Fantomsku prijetnju, ako ste samo jednom pogledali trailer, sigurno vam se u sjećanje usjekla scena kada ekranom projure nekakva čudna vozila u manijakalnom trku preko pustinjskog, kanjonskog krajolika. Upravo ta vozila vozite u ovoj igri...

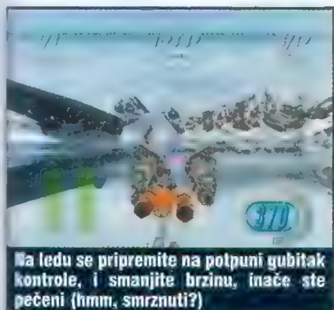
U Raceru se svaki sudionik utrke vozi u kabini iz koje s više ili manje uspjeha kontrolira relativno labavom vezom (iznimno nalikuje na uzde) dvaju ili više golemih motora sa svemirskog broda. Ova vozila jure brzinama većim od 1000 kmp/h, no nikada nisu više od kakvih metar od površine (osim u skokovima). Ono što je gledatelju servirano u desetominutnoj sceni utrke iz filma uvelike je prošireno u ovoj igri. Utrke se ne događaju samo na Tantooineu, nego i na sedam dodatnih planeta s više od dvadeset staza kojima vozite vi i dvadesetak pilota protivnika. Naravno, kod izbora pilota niste ograničeni na mladog Annakina. Igra je ponajprije namijenjena igranju na konzolama (N64), iako se ne može osporiti ni kvaliteta PC verzije. Grafika je spektakularna, no ne rabi puni potencijal današnje PC tehnologije, kao npr. Episode 1. Pa ipak, PC verzija je daleko bogatija od one za N64, npr. tu su međuscene u kojima je ukratko

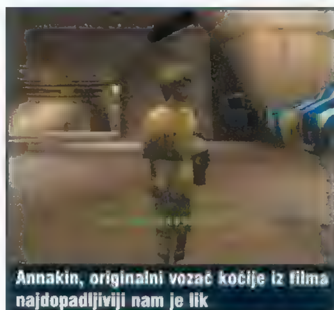


Nadogradnja vozila je bitan dio priprema za predstojeće utrke

predstavljen planet - domaćin utrke, a omogućene su i veće razlučivosti (ovdje ste ograničeni na 1280x1024, iako predviđamo da bi Celeron 400 i Voodoo 3 potjerali igru u preko 50 fpsa u 1600x1200, ali i u većim rezolucijama). Glazba je prilično dobra, no opet nije na razini Epizode 1. Detalji kao kada neidentificirano stvorenje pjevuši temu Cantina banda, ili kao zanovijetanje, cjenkanje i podbadanje trgovca u Mos Espi daju čar igri.


Vaša kabinica je prilično minijaturna usporedite li je s motorima koji je vuku


Na ledu se pripremite na potpuni gubitak kontrole, i smanjite brzinu, inače ste pečeni (hmm, smrznuti?)


Annakin, originalni vozač kočije iz filma najdopadljiviji nam je lik

WIPEOUT?

I po izgledu i po načinu, a i po samom osjećaju igranja Racer poprilično nalikuje ostalim futurističnim (futurističnim po tehnologiji, teoretski se ipak sve to događa «A long, long time ago...») trkaćim igrama na konzolama čiji je žanr krstio upravo Wipeout. Igrajući, ostajete zapanjeni osjećajem brzine koji igra postiže. Dosta zaslužan za ovo je prošireni kut vidika sa standardnih 90 stupnjeva na kakvih 120, što subjektivno produbljuje 3D prostor i uvelike ubrzava prolazak objekata u blizini promatrača. Popratna pojava uporabe ovog trika je efekt ribljeg oka koji je, srećom, vidljiv samo na najbližim efektima, no zahvaljujući ludom tempu kojim se igra konstantno kreće, sumnjam da će se koji objekt zadržati u blizini promatrača dovoljno dugo da to primijeti. U Raceru nema poboljšanja za skupljanje niti je moguća uporaba oružja u ofanzivne svrhe prema protivnicima (oni koji prođu igru vidjet će da ovo posljednje i nije potpuno točno) ne iz neznanja programera, nego zbog želje da sve bude što vjernije događanjima u filmu. Utrke, tj. staze su podijeljene u nekoliko turnira poredanih po težini. I dok će vam prvi biti prilično lagan, služi za upoznavanje igre i kontrola, sa ostalima ćete se namučiti jer zajedno s kompleksnošću staza strmom krivuljom raste i AI protivnika. Ako uspješno završite utrku i na visokom mjestu, slijedi novčana nagrada. Novac trošite na popravljanje broda, nadogradnju, kupnju robota koji rade na održanju itd.


Robot marljivo popravlja ono što ste vi uneredili za vrijeme utrke

GRUPNJAK

Racer je moguće igrati i u multiplayeru , u lokalnoj mreži i na jednom računalu/konzoli u split screen modu. Zgodan dodatak ovom načinu igranja su AI kontrolirani protivnici, čiju pamet je odmah najbolje staviti na maksimum jer su na normalnom i lakom modu samo ukras na startu utrke. Multiplayer igranje je prilično zabavno, no šteta je što nije podržano igranje preko Interneta.



▲ Mrežni sraz

Munjevita utrka daje svoj obol Star Wars maniji koja trese svijet

SNAGA BEZ KONTROLE NE VRIJEDI NIŠTA...

Slogan je kojim nas bombardira proizvođač autoguma. No, to je istina, pogotovo ako se prenese na Racer. Fizički model na visokom stupnju razvoja i munjevite brzine kojima se igra odvija zahtijevaju sofisticirani način upravljanja čudnim zapregama. Najbolje je rabiti analogni joystick za upravljanje smjerom. Jedan gumb je za gas, drugi za kočnicu, treći izaziva «proklizavanje» koje omogućuje oštrije zavoje, a četvrti naređuje robotima da vas poprave, što će vas malo usporiti. Nagnete li joystick do kraja naprijed, stvori se turbo boost, nagnete li brod unatrag, malo će trpjeti brzina, ali ćete oštrije, preciznije i brže svladati zavoj. Još jednu tipku unutar igre moguće je dodijeliti za provociranje protivnika, što također pridonosi ugođaju igre. Igra je u početku vrlo lagana, a poslije postaje sve teža i izazovnija jer se pretpostavlja da ste savladali kontrole. Iako je dovoljno utrku završiti četvrti, savjetujem vam restartanja dok ne pobijedite, jer svu lovu morate utući u poboljšanja vašeg broda da bi se mogao nositi s protivničkima. Stvari kupujete od prepredenog trgovca u Mos Espi. Prijedlog, uvijek pretražite smetlište prije nego što nešto kupite jer biste to ondje mogli naći po znatno nižoj cijeni. Najbolje je prvo poboljšati maksimalnu brzinu i ubrzanje, a nakon toga ostalo. Igrivost je iznimno velika, što je uvijek slučaj s igrama na konzoli. Igra vas potiče na napredovanje dajući vam nagrade u vidu cheat kodova za dodatne mogućnosti, s velikim nagradnim iznenađenjem rezerviranim za prolazak igre. Grafika je iznimno privlačna, no ne iskorištava puni potencijal novih PC računala. Bilo je moguće obogatiti igru poligonima i specijalnim efektima, no tada bi verzija za konzole trpjela od nedostatka svoje glavne prednosti – munjevite brzine. A kako se čini, nije bilo vremena za podešavane kompleksnosti scena prema raspoloživoj procesorskoj snazi. Sve to izgleda vrlo dobro, neke scene doista oduzimaju dah i završavaju vašim zabijanjem vozilom u zid jer niste mogli odvojiti oči s prekrasnog krajolika. Planeti su potpuno različiti, kako po okolišu staze, tako i po dizajnu i koncepciji staza, od kratkih, gotovo kružnih i totalno ravnih do pravih labirinata od kojih vam se preokrene želudac od jurnjave po podzemnim tunelima gdje ne znate gdje vam je glava.

Star Wars Racer je iznadprosječna igra, pogotovo gledano sa stajališta konzola. No, ipak Episode I. igra nas je razmazila glede tehnološke dotjeranosti, stoga ova igra i nije zaslužila 90%, koliko smo joj mislili dodijeliti... ◄

OCJENA

Ocjena bi bila viša da na određenim mjestima nije tako očito da je riječ o konverziji s konzole.

82%

Its ol abaut d benđamins

EXPENDABLE

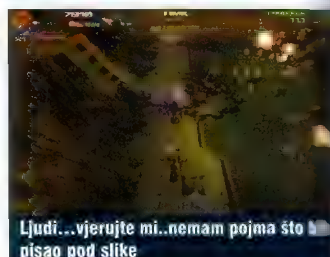
Kako ljudi mogu živjeti u svijetu punom licemjerja? Kako administrativan posao uništava samu bit pojedin-ca? Kako netko može slušati jednu te istu Pejakovićevu stvar sve dok ga alkohol (i duboki tekstovi) ne dove-du do ludila? Kako netko može napisati tri stranice recenziju za shooter? Čitajte i saznajte.



Pogledajte samo koliko se štete može nanijeti neopreznim paljenjem šibica



U redu...slika na kojoj protagonist gin... Svaka čast, Dane



Ljudi...vjerujte mi..nemam pojma što b... pisao pod slike

Wallpaper music u usporedbi s ovim zvuči kao Bach

PIŠE **Damir Rukavina**

INFO

PROIZVOĐAČ	Rage
IZDAVAČ	Rage
MIN. KONFIGURACIJA	P233, 32 Mb, 3Dfx
NAŠA PREPORUKA	P333, 64 Mb, Riva TNT 16
3D PODRŠKA	Voodoo 1&2, ATI, D3D
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet, Split-Screen
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

SMASH TV
Što čekate...siđite na net, skinite emulator i zaigrajte san...jedan od starih i omiljenih shootera.

LOADED
Četiri riječi: Pop Will Eat Itself

ODSLUŽENJE VOJNOG ROKA
No comment

LJUDI mogu živjeti u svijetu licemjerja ako se drže sami sebe. Administrativni posao uništava bit pojedinca samo zato jer ponavljanje jedne te iste radnje iz dana u dan postupno dovodi do takozvanog "otupljenja". Zato ne brinite kada vas baba na šalteru ZET-a pogodi vašom prijavom jer niste donijeli indeks...to je samo pitanje kontinuiranog i otupljujućeg posla. Štoviše... kada vam ZET-ovci na šalterima Remize počnu odgovarati kao Židovu u Njemačkoj 42., kupite im auto i buket cvijeća (mariachi u pozadini) jer svi znamo da su oni zapravo vrlo fine osobe (svaka čast pojedincima). Što se shooter recenzija na 3 stranice tiče, to ni sam nemam pojma kako ću napisati za dva i pol sata. No, svejedno.

Uglavnom...ovdje je riječ o Expendableu: igri famoznog Rage Softwarea smještenoj u duboki svemir gdje u nekom brodu gledate romantičan uvod o nekom fetusu kojeg razviju u odraslog čovjeka kao što netko radi instant kavu. Nakon toga ga nabace u neku vrstu sobe gdje ga roboti stjeraju u neku drugu prostoriju pomoću električnih šokova (nešto kao ono natjeravanje krava u filmovima o modernom stočarstvu u Sjedinjenim Državama), gdje mu u stilu stamp-pressa odštampaju logo igre na zatiljak, pa mu glavu napune najgorim ratnim strahotama i na kraju ga strpaju u istu sobu s tipom koji je zapravo u istim uvjetima unovačen. Ovaj ga kao kreten pozdravlja, a onda obojica upadaju u neki šatl koji će ih odbaciti na planet ispunjen negativcima koji riču kao pavijani kad ih se pogodi. K vragu..ovo je mogla biti cijela recenzija. No, hvala Bogu...ima toga još.

RADNJA I JA

Naime, ono što činite na tim planetima graniči s ludilom. Vi kao pravi i jedini frajer u gradu rabite vaš neproporcionalno veliki gun ne biste li digli sve živo u zrak. Ozbiljno govoreći, cijela stvar podsjeća na neuravnoteženi javni nered. Konkretno govoreći, ovdje mogu igrati dva igrača, svaki na jednom dijelu tipkovnice. Dobro je što nijedan igrač ne može napucati onog drugog - jer tada nijedan ne bi dogurao daleko. Naime, sva oružja koja rabite, doslovce, desetkuju teren. Sve leti u zrak, pa čak i okoliš. Da bude još bolje, ovdje je riječ o modificiranom Incoming engineu nabijenom do kraja (da ne kažem riječ s kojom se rimuje). Znači, sve je napravljeno uistinu spektakularno. No, pošto smo vidjeli i gomilu shotova iz spektakularno lijepog Dungeon Keepera 2, ovo dolazi kao dodatak na psihodelični trip sve novijih i novijih grafičkih enginea. Uglavnom, natrag na igru. Kakav je AI? pitate se. Pa...sudeći po prvih pet nivoa, negativci nisu baš pokazivali orbitalni kvocijent inteligencije. Relativno dobro ciljanje ne predstavlja neko spektakularno dostignuće, mada pojačava izazov. Što se negativaca tiče, moram priznati da je njihov dizajn na nivou. Zapravo, nije revolucionaran, ali izgleda sasvim solidno. Njihov broj i broj boja na njima svrstava ih u sasvim solidnu kategoriju likova. No, da bude još smješnije, ovdje zapravo imamo lunapark u kojem dajemo djeci da pucaju po šarenim klaunovima. Jujuuu...boje! No dosta o najniži... ljudskim instiktima. Ti klau...vojn... vrište kao blesavi kada ih raznese... krv leti posvuda radeći lukove od nekoliko metara, a monsteri koji nemaju krv nego neku vrstu kiseli... pršte po zidovima kao krpelji. Ni... loše, nema što.

FABULARNE DEVIJACIJE U NOVOROĐENČADI DOMAĆEG NOSOROGA

Od priče sam pohvatao malo toga. Sve što kontam kroz cijelu igru je neki veliki mothafraggin' brod ko... ruši put pred vama baš kad ste s... nadali da vas do kraja nivoa čeka šetnjica parkom. No, ionako ne znam zbog čega bi se netko uopće brinuo o takvim stvarima u shooterima. No dobro. Ma koliko ja naglašavao da engine nije baš neka sreća za sveukupni dojam, moram naglasiti da je on u Expendableu doslovce SVE. Naime, da vizualna strana ove igre nije jedna od najspektakularnijih dosad, sasvim sam siguran da ova igra ne bi letje... previsoko. U redu, ni ovako neće letjeti visoko. Riječ je zapravo o jednom sasvim solidnom shooteru koji je na PC donio nešto što se vjerojatno očekuje od next generation konzola. Dobro..tu se još pre... poznaju low poligon countovi, ia... za neku preveliku brigu nema raz... ga. Dobra igra, nema što.


Gledajte ove vizualne efekte

TRIVIJALNI PIKNIK

Specijalizirana za kratkotrajan i efikasan odmor, Expendable putnička agencija nudi mnoštvo interesantnih programa dostupnih apsolutno svima. To znači da ljudi koji dođu kod nas nikada ne prigovaraju. Vjerojatno zbog toga jer se još nitko nije vratio. Neki od aranžmana uključuju Centralni Atlantik (padobranom), Sibir, Kosovo i Petrinjsku 11a. Uživajte u putovanju.

▲ Odmarališta su samo jedan od manjih i ljepših lokacija koje možete posjetiti

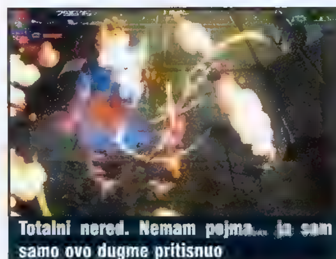
▲ Međubossovi su vrlo gadne nakaze. Ovaj definitivno pati na minigunove

▲ Ovo me podsjeća na jednu scenu iz Lobo's Back

▲ I on umreh...divota..samo mi je fištolj ostavio

Shooter koji je na PC donio ono što se očekuje od next generation konzola


od vizualno najatraktivnijih ...: bacač plamena


Totalni nered. Nemam pojma... ja sam samo ovo dugme pritisnuo

...THING STANDS IN ...E WAY BETWEEN ...E AND MY AK

... da. Oružje. Da budem ... putujući od redakcije ... s neotvorenom igrom, pitao ... kakve će perverzije ovi ljudi ... nakon svih onih supernasil...aljki. Ugodno iznenađenje ...o u obliku potpuno old- ... armamenta. Sve od "klasičnih" višecijevaca preko blastera, lasera pa do bacača granata i obrambenih satelita (koji lijepo rastrgaju sve što pokuša dodirnuti vašu djevičanski čistu kožu) našlo je počasno mjesto u ovome zabavnom shooteru. Što se pak bossova tiče, ako se sjetite bilo kakvog velikog robota ili tenka, bit ćete dovoljno blizu. Naime, te amorfne komadine željeza jedino spuštaju framerate na minimum čekajući da ih raznesete u komade. U redu, rutina i redoslijed njihovih napada je vrlo zabavna stvar, iako konkretan razlog zbog čega ćete provesti trećinu nivoa pucajući po jednome od njih ne zvuči baš fenomenalno. Što se glazbe, pak, tiče, moram reći da wallpaper music u usporedbi s ovime zvuči kao Bach. Naime, rutinizirano rešetanje toliko će zasjeniti neki polupretenciozni pristup nekom soundtracku, tako da pozadinski bass stroj vrši funkciju šuma. Svaka čast...not. Level design je sasvim sigurno na mjestu, s razrušenim gradovima, bojnim poljima prekrivenim neprijateljskim položajima i kojekakvim sličnostima. Sve u svemu: sasvim solidna stvar.

Expendable je zapravo sasvim O.K. sve dok ne shvatite da se radi o vješto zamaskiranom automat-shooteru supergrafike. Do tog trenutka igra će predstavljati napredak - poslije toga - sumnjam. Engine, na drugu ruku, ima velike potencijale. Svaka čast, ljudi! ◀


Eto ti..i još..i još...i još...eto ti i ovo i ovo...i ovo!


Prvi boss dobija po praćki...i moj komp smanjuje framerate


Nećeš ti meni u bazen, braco

OCJENA

Super shooter bez ikakvog traga zdravog razuma. Smash TV za kraj tisućljeća

77 %

PREŽIVLJAVANJE U DŽUNGLI

...ravnotežena situacija u kojoj se igrač prečesto nalazi ima nekoliko različitih izlaza. Konkretno govoreći, sve gužve imaju specifičan način izlaza. Jedna od njih je ...a s granaterima. Naime, ta gamad se prvi put pojavljuje na četvrtom nivou i predstavlja kapitalnu prijetnju vašem health baru. Ovdje ćemo vam pokušati prikaza... kako da ih se na najjednostavniji način riješite.


▲ Boss drugi ima tipičan pristup. Ovaj granater koristi val vatre za međunapad, tako da obični strafe obično spašava situaciju


▲ Napadi na daljnje dijelove: hrpa kontejnera koji leže na dnu karoserije


▲ Na kraju ga morate uništiti porazbijavši sve bačve na dnu motora

Brzo, brže...

SPORTS CAR GT

PREPORUKA MJESECA

Jesu li vam već dosadile automobilske utrke?



Slatki mali Porshe

Iako ovakve situacije mogu izgledati zabavno, dobro ih je izbjegavati

PIŠE **Kristina Jeren**

INFO

PROIZVOĐAČ	Image Space
IZDAVAČ	Electronic Arts
MIN. KONFIGURACIJA	P200, 32 Mb, 2 MB graf. kartica
NAŠA PREPORUKA	P2 300, 64 Mb, 3Dfx
3D PODRŠKA	Direct 3D, Glide
MULTIPLAYER	LAN, Modem
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

NEED FOR SPEED 3
Vjerujem da svi sve znaju o ovoj igri.

VIPER RACING
Ako Mario Bošnjak kaže da je dobra, ja mu vjerujem

KADA smo već pomislili da je Electronic Arts dostigao sam vrh u proizvodnji automobilističkih simulacija izdavši Need For Speed 3, počelo se šuškati o četvrtom nastavku ove legendarne igre. I dok smo ga s nestrpljenjem iščekivali, dogodio se Superbike World Championship, pokazavši da društvo iz EA ne radi dobro samo autoutrke. Našim se sobama još uvijek širi miris spaljene gume, a tu je već i Sports Car GT koji obećava sate i sate dobre zabave.

Ne znam postoji li osoba na ovome svijetu kojoj razina adrenalina ne bi skočila 100 % kad bi provezla samo jedan krug stazom u jednom od ovih nabrijanih automobila. Nevjerojatna snaga motora i gotovo nezamislive brzine su nama, "običnim" ljudima, većinom samo san. Koliko li smo samo puta poželjeli biti Schummacher makar pet minuta... EA nam je i to omogućio u svojoj najnovijoj igri. Razumljivo da to nije ni blizu onom pravom, ali EA uvijek ima asa u rukavu. Ma kakvog asa, poker asova!

KAKO NADMAŠITI SAMOG SEBE ILITI PRIČA O ELECTRONIC ARTSU

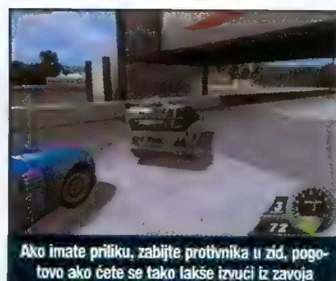
Moram priznati da od igre Sports Car GT stvarno nisam očekivala ovako mnogo. Prva i najvažnija stvar koja joj jamči kvalitetu je realnost. Reći ću to još jednom: realnost. Ona se ne odnosi na dosljednost u oponašanju krajolika, nego na ponašanje automobila tijekom vožnje. Posebno valja naglasiti postojanje velikog broja opcija koje omogućuju da svoj automobil prilagodite stilu vožnje i stazi, od kontrole tlaka zraka u gumama preko rasporeda opterećenja automobila do definiranja broja okretaja pri kojem će se promijeniti brzina itd., itd. Za svaki ponuđeni auto bit će navedeni važniji podaci, kubikaža, masa, vrsta pogona, a o tim će karakteristikama ovisiti i njihovo ponašanje na cesti. Nemojte se razočarati ne bude li vam odmah išlo najbolje, trebat će neko vrijeme da uvježbate upravljanje ovim automobilima Nikada nemojte sjeći zavoje pre trave ili šljunka jer bi vas to nevje jatno usporilo, a da ne govorim tome koliko bi vam bilo otežan manevriranje - završili biste vrte u krug nastojeći se vratite na staz Rasturanje u Need For Speedu će vam od male pomoći, ali jed kad se **ufurate** u ovakav način vožnje, **gušt** će biti uistinu velik Ako ste još i sretni vlasnik nekak force-feedback upravljača, neće skinuti s ove igre tjednima.

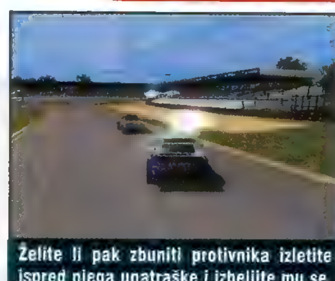
SPISKAJTE HEKTOLITRE BENZINA NE PLATIVŠI NI LIPE

Kako igrati? Uzmite jedno račun (po mogućnosti što nabrijanije CD-ROM ubacite CD i to je to Šalim se. Što se tiče single player možete **opaliti** klasični single rac tim da je moguće birati između practice moda, kvalifikacija i sam utrke. U practice modu se prije


Sve ću vas pobijedit!!


Ovako izgleda pravi start


Ako imate priliku, zabijte protivnika u zid, pogotovo ako ćete se tako lakše izvući iz zavoja


Želite li pak zbuniti protivnika izletite ispred njega unatraške i izbeljite mu se

...g okršaja možete dobro upoz... s odabranom stazom i spremni ...uti u utrku. Pravi užitak single ...ra je mogućnost vožnje cijele ...ne. Tu, osim sirovog vozačkog ...stva, treba znati i taktizirati. ...činjete odabirom sezone i kup...m automobila. Sa 100 000 $, s ...ko raspolažete u početku, ...žete kupiti jedan od dvaju ...nuđenih automobila - ostali su ...nogo skuplji (bilo bi zgodno kad ...h 100 000 zelembaća nekako ...učilo iz računala pa da si zbilja ...upite jedan autić). Sredivši sve for...alnosti, obavivši treninge i ...vši sve staze napamet, možete ...iti kvalifikacije za startnu pozici... A onda počinje ono pravo. ...uuuum! Krenuli ste u osvajanje ...slova prvaka, bez kompromisa. U ...četku ćete biti u najslabijoj kate...iji i voziti najjeftiniji automobil, ... pobjeđujući u utrkama, skup...e novac i nadograđujete vozilo. ...o skupite dovoljno, možete kupiti ...olji (i skuplji, naravno), a stari ...odati. Naravno, za rabljeni auto...obil nećete dobiti punu cijenu.

Treba pametno trošiti lovu jer bez nje nema ni automobila, a u utrci, bome, ne možete sudjelovati na biciklu.

Savjetujem vam, tijekom vožnje maksimalno pazite na svoje krhko vozilo. Svaki udarac u protivnički automobil ili, ne daj bože, ogradu ili zid oštetit će vaš automobil. Najbolje (ili najgore) u svemu tome je što ćete to oštećenje osjetiti u nastavku vožnje. Primjerice, ako vam se ošteti upravljač, automobil će lagano skrenuti u stranu kada budete željeli ići ravno ili će se sporije kretati, sporije ubrzavati... Ovakav kvar nije nepopravljiv- kad budete prolazili ciljnom ravninom, otiđite u boks i vaš će auto biti kao novi, ali ćete vi izgubili nekoliko desetaka sekunda, što je mnogo. I bez većih oštećenja poželjno je povremeno otići ondje, promijeniti gume, dotočiti benzin i sve ostale stvari, baš kao i na pravim utrkama. Srećom, i vaši AI protivnici moraju povremeno ondje; kako li je samo zabavno vidjeti nekoga od njih kako, bez vašeg upletanja, izlijeće sa staze, ali neće smetati ako im povremeno i vi pomognete da to učine. Malo Carmageddonskog duha nikomu ne škodi. Budući da je ova igra simulacija utrke izdržljivosti, ona nije ograničena brojem krugova koje treba voziti, nego vremenom. U zbilji ovakve utrke mogu trajati sat i 45 minuta pa čak do 12 sati, što je, morate priznati, vrlo dugo. Kada ostane vremena samo za još jedan krug, svakom se vozaču u trenutku prolaska kroz cilj pokaže znak da će utrka biti uskoro gotova. U Sports Caru možete kompresirati vrijeme ili voziti u realnom vremenu, ali nemojte odabrati baš 12 sati - mogli biste oslijepiti. U utrkama koje dugo traju mijenjaju se za vrijeme pit stopa vozači, to možete i vi činiti u ovoj igri - ne tako da zamolite nekoga iz obitelji da vas malo zamijeni, izgubivši pritom poziciju na kojoj se nalazite, nego tako da vožnju prebacite na AI vozača koji će vam možda popraviti položaj u utrci.

Krajnje je vrijeme da netko konkurira Need For Speedu

Izletite li sa staze, ne samo da ćete biti znatno usporeni, nego ćete, ako ste poprilično fulali, biti kažnjeni vožnjom kaznenog kruga do mjesta izlaska sa staze. Iako su, srećom, te staze prilično kratke, vikend-obožavatelji autoutrka bi mogli pomisliti da je igra dosadna i odbaciti je, no ja vas uvjeravam - to nije istina!

Visoka igrivost ovog uradka povećana je odličnom glazbom i kvalitetnom grafikom, ali je zato i hardverski poprilično zahtjevna, što, vjerujem, nikoga neće baš oduševiti. Ali, oni koji imaju želje (i hardver) za ovu igru neće požaliti ako je kupe!

OCJENA

Mraaaak!

92%

Tenkovima smjer: Novi Kumrovec

WILD METAL COUNTRY

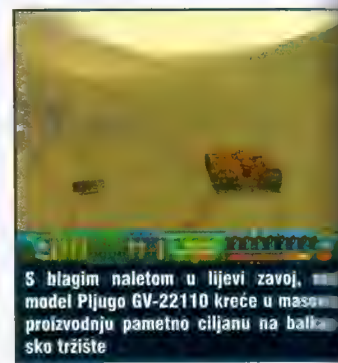
Heading u dvije efektne rečenice, kažu oni meni. U redu. Prva:"Pijte Koka Kolu." Druga:...hmm...e, da:"Igrajte Wild Metal Country." Zbog čega? Iskreno govoreći, nemam nikakve ideje. Jedino sam stigao zapaziti da je sve vrlo, vrlo zabavno!



Panorama devastirane pustinje u sumrak. Još samo da je tu i neki komad...



Kada lovac postaje lovina, kada se med-vjedi otrgnu sa špage, kada bur[...] zagori...moram prestati pušiti te čud[...] cigarete..



S blagim naletom u lijevi zavoj, [...] model Pljugo GV-22110 kreće u maso[...] proizvodnju pametno ciljanu na balk[...]sko tržište

PIŠE **Damir Rukavina**

INFO

PROIZVOĐAČ	DMA Design i Gremlin Interactive
IZDAVAČ	DMA Design
MIN. KONFIGURACIJA	P233, 32 Mb, 3D kart. 4 MB
NAŠA PREPORUKA	P233, 32 Mb, 3D kart. 8 MB
3D PODRŠKA	Direct 3D, Voodoo 1&2, ATI
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

DAVNO je bilo ono vrijeme kada smo se igrali na simplicidnim kompjutorima, pokušavajući Manic Minera prevesti na najviši kat (čitaj: vrh ekrana) ili poništiti najezdu kockica u Defenderu, a nakon toga uvaliti kilu šećera u kosu i uz NA NA NA NAJT FIVR izjuriti na večerašnji tulum. To su, deco...bila ta vremena. Sada ljudi u igrama traže priču.

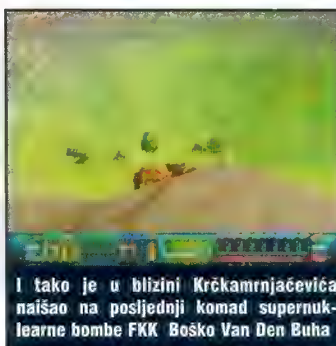
A Wild Metal Country je posjeduje. Naime, u ulozi vozača tenka dolazite na neprijateljski planet prenapučen zlim antihumanističkim robotima ne biste li pokupili stoljećima nadograđivanu (i naprednu) tehno...dosta. Nemam namjeru govoriti o ovakvom komadu smeća koji je najvjerojatnije stvoren samo da bi vršio svoju funkciju kao kozmetički produžetak. Gledajte na nj kao "gebis" za moruzgvu, O.K? Ono što ovdje konkretno imamo jest arkadna igra u kojoj vozite tenkić po doista čudnom terenu ispunjenom najrazličitijim protivnicima i preprekama. Konkretno govoreći, ovdje se teren bazira na golemim mapama. Kada govorim golemim, onda mislim na virtualni prostor od nekoliko desetaka kilometara kvadratnih. Iako ljudi u DMA kažu da ćete se tijekom igre previše zabavljati da biste zapazili tu jednostavnost, čini mi se da ću ipak to sve šutnuti u vrlo veliki koš za smeće. Naime, stvarnost je daleko očitija od prvobitne i poprilično kratkotrajne iluzije.

PROMOCIJA

Koliko god igra bila zabavna, činjenica je da se vaš tenk kreće sporo i da je zapravo prilično dosadno voziti se nekoliko minut[...] da biste stigli na drugo mjesto. Naime, sve bi bilo bolje da se ne[...] sjetio staviti waypoint opciju. N[...] ovako...njima na dušu (i konačn[...] ocjenu). Nastavak recenzije o b[...] i izgledu oružja koje rabite suzit ć[...] na informaciju da se sve svodi n[...] različite vrste granata i mina. I ta[...]ka. Interesantan detalj koji se kri[...] iza dječji jednostavnog koncept[...] jedan od najsofisticiranijih fizikal[...] enginea viđenih u 3d igrama. Naime, odbijanje granata, njihov[...] putanje, težišta tenkova i kojeka[...] druge stvari dovedene su do zas[...]trašujuće visoke razine, tako da[...] sve češće biti u situaciji da razn[...]



Frontalni poljupci ovakvoga kalibra obično su iznimno kratkotrajne prirode. Još jedan problem je što obrazac u slučaju sudara popunjava samo jedna strana...



I tako je u blizini Krčkamrnjaćevića naišao na posljednji komad supernuklearne bombe FKK Boško Van Den Buha



Spašavanje posljednjih od nerođene mladunčadi ličkog endemskog nosoroga

Svaki ponuđeni vam tenk ima karakteristično težište, vatrenu moć i brzinu

ate o sljedećem koraku, ovisno o performansama vašeg oklopnjaka. Naime, svaki ponuđeni vam tenk ima karakteristično težište, vatrenu moć i brzinu, što mu daje potpuno karakterističan način ponašanja. Štoviše, ako ste pomislili da ovdje hvalim engine samo zato jer sam potplaćen, uvjeravam vas da to nije istina. Fizika u igri je jednostavno autentična i dosad, bez pretjerivanja, najimpresivnija u nekoj igri koliko god fizika može biti impresivna). To znači da se klasičan fićo-način-vožnje potpuno gubi. Da bude još bolje, svoj tenk vozite kao pravi...da, pogodili ste: desna gusjenica, lijeva gusjenica. Nije li to divno? Nivoi se razlikuju po terenu, broju i vrsti neprijatelja (i pokojem elementu kojeg nije potrebno spominjati (ne da mi se pisati o tome). Nadalje, sound engine je u svakom slučaju nevjerojatan. Svaki hroptaj teške mašinerije vašeg tenka potpuno je zapaziv, dok teren na kretanje reagira jednostavno nevjerojatno; pijesak pucketa, kamen škripi itd. Ako tome dodamo i dolby surround, sasvim je sigurno da će mnogi ostati izgubljeni u svijetu čula. Dobro, neće. Doduše, svejedno ne smatram da je cijela stvar smiješno impresivna, tako da me slobodno možete tužiti. Svaka čast, kreativan tim.

Wild Metal Country je zanimljiva igra usmjerena ka korijenima igraćke industrije, ojačana vrhunskim engineom. Problemi koji jesu kakvi jesu (jednoličnost, dugo putovanje s jedne točke na drugu) uništavaju krajnji dojam ostavljajući previše mjesta u igri koja bi se dala poboljšati. Gorite u paklu, DMA. Hehehe.



Još jedan zalazak: nedostaje mi ona cigareta

ALTERNATIVNO

VOŽNJA TENKA ZELENIM
Nije preporučljivo

FULL TIME TENKIST
Još jedna zanimljiva alternativa. Iskreno savjetujem. Samo me ne zovite kada osjetite bol u odstranjenom dijelu anatomije.

SQUASH
Kako je jet-set sekcija redakcije trenutačno okupirana ovakvim stvarima, pretpostavljam da je mogućnost zapažanja jednog od njih u ovom zanimljivom (khm) sportu sasvim moguća opcija. Što znate, možda zaigrate i s predsjednikom Republike...

OCJENA

Sasvim solidan tenkovski shooter s potpunim izostankom radnje... tako treba!

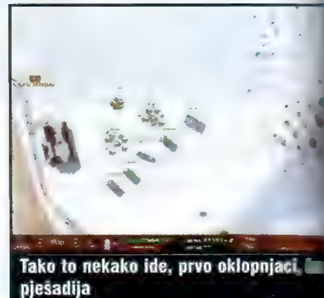
79%

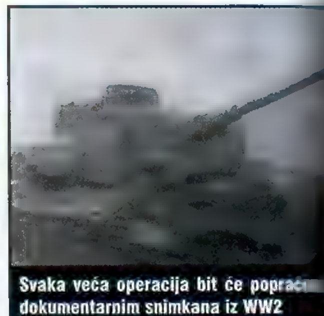
Borimo se izbliza!

CLOSE COMBAT 3 THE RUSSIAN FRONT

Isti ekskrement, novo pakiranje. Možda, ali kakvo pakiranje!


Pras, ode tenk!


Tako to nekako ide, prvo oklopnjaci, [...] pješadija


Svaka veća operacija bit će poprać[...] dokumentarnim snimkana iz WW2

Svaki metak ovdje ne ubija!

PIŠE **Krešimir Lauš**

INFO

PROIZVOĐAČ	Atomic Games
IZDAVAČ	Microsoft
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 32 MB, SVGA
NAŠA PREPORUKA	PII 266, 64 MB
3D PODRŠKA	N/A
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

CLOSE COMBAT 2
Znate već o čemu je riječ? Ista stvar, samo tehnički zastarjelija i na drugom bojištu.


Maksimalna detaljnost zuma. Iako pozadina postaje pikselasta, obratite pozornost na detaljnost tenka


Zbog jasnog vidnog polja i izostanka prepreka, ova ruska postrojba iskusit će svu snagu njemačke paljbe

YEP, evo nama i trećeg nastavka... Sjetimo se, Jedinica je bila jedna od prvih Microsoftovih igara koja nije spadala u kvalitativnu kategoriju pasijansa i minefielda, proizvod koji je i velikom bratu širom otvorio vrata i omogućio mu namlatiti brdo love. Sad, je li to izradio sam big M ili je igru tek izdao, manje je važno, činjenica je da je CC 1, a zatim i njegov nastavak, CC2, u svijet RTS-a konačno donio pravo strategijsko planiranje i taktičko djelovanje.

DRRUG, NE PUCAJ!

Close Combati nisu nikad mnogo sličili ostatku C&C škvadre ponajprije zahvaljujući svom realizmu i mikrodetaljnosti. Uostalom, to se i očekivalo jer Combat simulira bojišnicu iz drugog svjetskog rata, a ne nekakvu apstraktnu futurističnu makljažu. No zbog svoje specifičnosti, nešto smirenijeg i mnogo promišljenijeg tempa igranja, Combat serijal nikada nije stekao mnogo poklonika među širom igraćom masom, nego je svoje vjerne obožavatelje našao među strpljivim strategima. Zaboravite ono staro: izgradi bazu, nagomilaj trupe, prošeći se po karti i zgazi gada! Jok, ovdje ono što imate, imate, a ako vam pogine vojnik, ne postoji nikakav čarobni štapić ili čestični akcelerator koji bi ga oživio. Stoga su Close Combat neki odmah zamrzili, a neki ga s vremenom ludo zavoljeli. Pošto pretpostavljam da ovo čitaju ponajprije CC veterani, ograničit ću se na novine koje uvodi treći nastavak. Nažalost, njih baš nema previše, ili ih pak ima mnogo, ovisno o tome kako na to gledate. Fora je u tome da se koncepcijska strana gotovo uopće nije izmijenila, nego je preživjela tek neke sitnije kozmetičke zahvate poput updateiranog sučelja, uvođenja novih jedinica-zapovjednika koji utječu na moral okolnih trupa itd. Ipak, nikakve bitne promijene, koje se očekuju od jednog čistokrvnog nastavka, ni[...] tu! No, ostala ponuda ove igre većini će nadoknaditi ovo više-manje poznato stanje. No dobr[...] znam i ja za onu "Bolje ne mije[...]njati kobilu koja ne gubi". Drv[...] gluposti ja.

SOVIETISCHEN TRRUPEN JAKO GROSSEN DAS

Definitivna novina je svakako posve nova bojišnica (no i dalje [...] 2WW) koja se ovaj put ne tiče savezničke operacije Market Garden, nego njemačkog prod[...] na istok u srce Rusije. Dakle sn[...]jeg, led, blato i glib... Nema s[...] pisati o povijesnoj strani tog s[...]ba (remember Barbarossa), svi [...] završili barem osnovnu školu i [...] vjerujem da o tome nešto znate[...] Ostavimo školu po strani, zani[...]vo je što možete igrati u ulozi Rusa ili Nijemaca i tako ponov[...] napisati povijest! Crveni trg, k[...] Crveni trg, tamo smo za pet m[...]ta lakog hoda, mein Herr. Osim toga, igra sadrži frišku, prekras[...] 16-bitnu grafiku s prekrasnim pozadinama koje, osim što su



Velika karta kampanje. Sve ovo može biti vaše!



...mirana mapa za strategijsko planiranje



Victory point je moj!

...ne, utječu i na borbu (na lin-...tre, vidnog polja, dometa ...a, prednosti povišenog tere-... skrivanje u zgradama i skri-...e u zaklonima razumljivo je samo po sebi). Također, tu su i potpuno nove trupe, kojih je sada preko 300 vrsta i to uz stotinjak oružja, šezdeset tipova vojnika, osamdesetak vozila i teškog naoružanja. Znači, osim mitraljeza, minobacača, plamenika, tenkova, bit će tu i raketnih bacača i topničke podrške. Upravljanje sa svim tim silnim trupama je vrlo jednostavno i istovjetno onom u prošlom nastavku. Desni klik na trupu i otvara se mali izbornik s tipičnim napadni-pucaj, naprijed marš, dvostrukim korakom marš, šuljaj se, ukopaj se, dimni zid i brani se (ubite me ako sam štogod ispustio) zapovijedima koje omogućavaju kompleksne napade i taktičke manevre. Osim što ćete stvarno morati uključiti mozak da biste izveli iole uspješniji napad, i ovdje će vam dodatne brige zadavati nevjerojatna detaljnost igre. Drugim riječima, simulirano je psiho-fizičko stanje svakog pojedinog vojnika u odredu (upravljate na razini odreda), s tim da ono utječe na njegovu borbu; dezertiranje, odbijanje naredbe, predavanje neprijatelju i sl. Isto tako, vrlo je realna i sama borba, gdje svaki metak ne ubija, a na uspješnost odstrjela utječe hrpa faktora, između ostalih, i oni gore navedeni. Sve će to utjecati na vašu igru i želju da sačuvate što više vojnika jer će oni napredovati s vama tijekom cijele kampanje i stjecati iskustvo, što znači - bolje se boriti. Srećom, da sve ne bi bilo frustrirajuće, ponuđen je i cijeli sustav podešavanje realnosti i težine igre, tako da će se na lakšim nivoima u igru ufurati i tipični C&C "klinci", da bi kasnije prešli na pravu (i težu) stvar. Ali neka nikog ne obeshrabre moje riječi: CC3 će, ako ga uspijete prokljuviti, biti toliko zarazan da će vas, uz sve vjerne zvukove, hrpu jedinici i štimung drugog svjetskog rata, biti teško sastrugati sa monitora. Za kraj, bilo bi dobro spomenuti i mission editor na kojem, uz postojećih dvadesetak mapa, možete raditi što god vas je volja i izmišljati vlastite povijesne bitke. No još jednom ću vam ponoviti: nemojte na ovo gledati kao na neki golemi pomak od dvojke niti se zalijećite s odlukom o kupnji igre jer bi vas mogla frustrirati. No ako vam je dosta hrpe RTS-ova u kojima je osnovna taktika brzo klikati po mišu, a znani su vam izrazi poput bočnog napada i zavaravanja neprijatelja, Close Combat 3 igra je za vas. Samo se još trebate odlučiti na kojoj ćete se strani boriti! ◂

OCJENA

Vrlo, vrlo solidna igra koja će steći svoje poklonike, no zbog koncepcijske identičnosti s prethodnicima, ne impresionira previše

82%

Hrvatski svemirski abortus

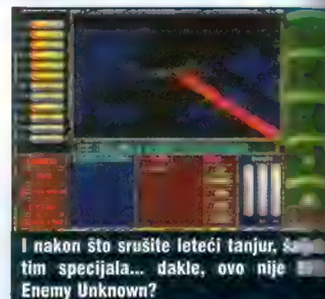
SVEMIRSKI KAPETAN

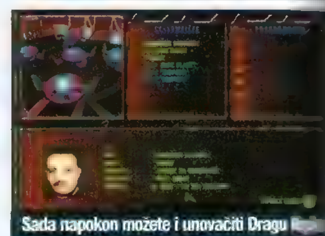
Koliko je zadovoljavajućih igara u svom vremenu izdao Unique Entertaiment? Nijednu. Eto koliko. U redu.. istina je da je izdavanje Inordinate Desirea ipak donijelo nekakav kredibilitet...no č njenica da se ta igra doslovce nije mogla igrati govori o drugoj strani scene.



Ovdje potencijalni Kapetan može raditi apsolutno sve: od unevačenja FERovaca do slanja narudžbe u lokalnu pizzeriju


Naoružavanje vašeg broda koji naziv po jednom hrvatskom velikanu


I nakon što srušite leteći tanjur, tim specijala... dakle, ovo nije Enemy Unknown?


Sada napokon možete i unovačiti Dragu

PIŠE **Damir Rukavina**

INFO

PROIZVOĐAČ	Unique Entertainment
IZDAVAČ	Ferax d.o.o.
MIN. KONFIGURACIJA	P233, 32 MB, 2 MB V-card
NAŠA PREPORUKA	-
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	haha
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

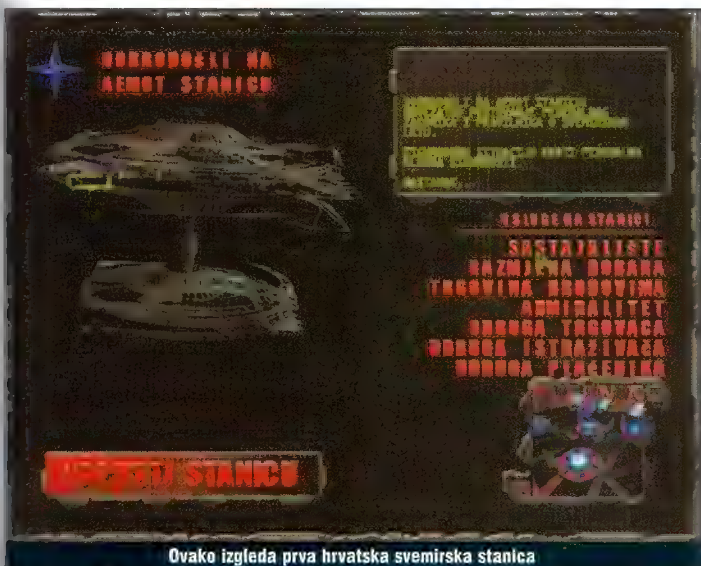
INORDINATE DESIRE
Igra gotovo jednako jadna kao i kapetan

SVE postavke oko kredibiliteta domaćih proizvođača igara su, bez pretjerivanja, na nivou rumunjske autoindustrije. Istini za volju, rijetki uspjesi, poput famoznog Football Gloryja su iznimno i vrijedni pohvale. Za ostatak patrljaka poput Mog prijatelja Robija ili Inordinate Desirea bilo kakva vrsta flashbacka bila bi ravna jednosatnoj komediji koja ne vodi apsolutno ničemu. Kratko rečeno, jedna od mogućnosti zarade domaćih autora je lokalna distribucija. Samouzdržavanje...ovo me podsjeća na socijalizam. No, dobro... činjenica da se naše igre slabo proguravaju izvan hrvatske teritorijalne granice već je default pojam. No, to ni u kojem slučaju ne znači da one zbog toga moraju biti loše.

Naime, činjenica da je Svemirski kapetan definitivno najgora igra koju sam ikada igrao ne mora insinuirati da sve domaće igre ne valjaju. Naprotiv, sasvim sam siguran da će hrvatska igraća "industrija" prosperirati čim kreativni mladi ljudi budu regularno plaćani. Da budem iskren, nadam se da nešto poput igre koju upravo recenziram neće biti odveć nagrađivano. Smatram da je krafna, crvena kapa i nadoknada za izgubljenih pet mjeseci života maksimalna naknada koju Unique Entertainment zaslužuje. No, dosta kritiziranja produktivnosti cijele ideje, recimo nešto o samoj igri.

KAPETAN ŠAĆIR

Svemirski kapetan (ili Svemirski komandir, kako ga je nazvao Jerry Mitchell na javnoj prezentaciji u Art Net Cafeu) bavi se tematikom istraživanja "nepoznatog" svem podijeljenog u četiri kvadranta Oprostite mi, ali mislim da ovd padamo u petlju: kako nepozn svemir može biti podijeljen u če segmenta? Jedinstvena logika, postavljam. Uglavnom, vi sa s malim, ali dobrim brodom kreće istražiti, osvojiti ili opljačkati cij svemir. No kako bilo da bilo, tu postoji rizik. Hoćete li imati hrabrosti postati svemirskim kapetanom? Ne. Kako sé cijeli cept igre vrti oko deplasirane t atike prekopavanja svemira u b pod imenom Petar Krešimir, sas je zastrašujuće i pomišljati na će netko doista zaigrati nešto o kalibra. Pričati o lošim stranam igre zahtjevna je zadaća jer u igri apsolutno ništa ne valja. N kako sam u svojoj karijeri nauč


Ovako izgleda prva hrvatska svemirska stanica



Bliski susret sa brodom



Ovo je screen uz koji ćete provesti najviše vremena

Besmislena kolotečina kupnje-trgovine-borbe ravna je jedino dvadesetogodišnjem uzastopnom gutanju lanaca za bicikle

…adavati i gora smeća od ovoga, …vest ću neke najočitije nemare. …o prvo, strategijski ekran, tj. inter…r stanica je jednostavno identičan …d svake proklete zgrade. Nadalje, …kove koji vam služe za posadu …lje je ne spominjati. Naime, ta na …rzinu nakupljena hrpa FERovaca …ekako ne upada u koncept …emirskog putovanja. Da bude još …je, "izvanzemaljci" su toliko …entavo nacrtani da ne vjerujete …ojim očima. Zapravo, ako vam se …daju stvorenja koja izgledaju kao …eprirodno dlakavi pigmeji, …vemirski kapetan (ili komandir) je DEFINITIVNO igra za vas. Nadalje, imena brodova su inspirirana imenima hrvatskih velikana, tako da smijeh (koji više zvuči kao hihotanje, jer uz ovakvo smeće ide samo ironija) nikada ne prestaje. Daljnje isprike za na brzinu prepisane detalje se nižu preko legendarnog špijunskog satelita koji je zapravo predefinirani 3d-studio objekt pod imenom kamera. Sama igra se sastoji od mukotrpnog i poprilično dosadnog trgovanja u stilu Elite, i borbe. Što se borbe tiče, to je jedan od smješnijih dijelova igre. Kao prvo, na prezentaciji definiran kao arkadni dio, ovaj sporadični segment izgleda ovako: jedan brod (koji napucavate) nalazi se na "title ekranu", na status logou računalo vam ispisuje kako vam neprijatelj pali kuću, tuče babu i siluje psa, dok vi ništa od toga ne vidite. Trenutak u kojem napokon imate priliku vratiti udarac očituje se letećim gifom koji krene prema statičnoj slici neprijatelja te ga, ako ste sretni, raznese u komadiće. Whoop-de-friggin'-doo. Imamo Hrvatsku. Daljnje komedije poput potpuno besmislene kolotečine kupnje-trgovine-borbe ravne jedino dvadesetogodišnjem uzastopnom gutanju lanaca za bicikle nepotrebno je spominjati. Sveukupno: katastrofa.

Svemirski kapetan je sasvim sigurno najgore smeće koje sam ikada ocjenjivao. Iskreno govoreći, pitam se kako neki ljudi imaju obraza ovakvo nešto napraviti. Smatram da se ovakve igre bez najmanje grižnje savjesti mogu staviti u južnosibirske sustave za mučenje. Kao što bi moj jedan prijatelj rekao: "U hardverskim zahtjevima nigdje ne piše zdrav razum". Potpuno se slažem. Još jednom, katastrofa!

OCJENA

Ova igra bez srama može stati rame uz rame s najgorim ikada napravljenim igrama.

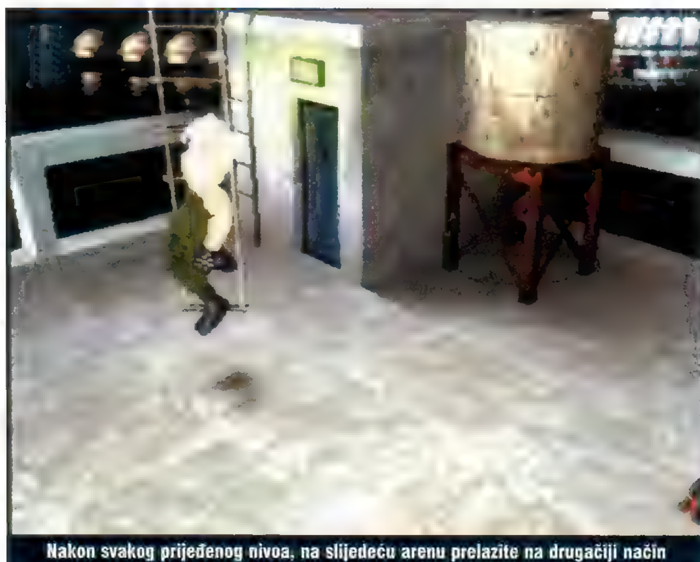
15%

Nazdravlje!

EHRGEIZ (GOD BLESS THE RING)

PlayStation RECENZIJA

Ispalo je da dugo najavljivana "igra koja zvuči kao kihanje" sadrži više toga nego što se može iskihati tokom sedmodnevne gripe


Nakon svakog prijeđenog nivoa, na slijedeću arenu prelazite na drugačiji način


Nisu svi neprijatelji ljudi – ima tu mačaka, zmajeva i drugih monstera

PIŠE **Berislav Jozić**

INFO

PROIZVOĐAČ	Dream Factory
IZDAVAČ	Square Electronic Arts
PODRŽANI HARDVER	Memory card, Dual Shock
MULTIPLAYER	1 do 2 igrača
PLATFORME	PSX

ALTERNATIVNO

TOBAL 1 i 2
Stare igre Dream Factoryja, koje su također nudile 3D borbu i RPG s istim engineom.

TEKKEN 3
O ovome ne treba mnogo govoriti. Treći je nastavak prvi donio i nešto više od obične tabačine u vidu dodatnih igara – varijacija odbojke na pijesku te skrolajuće tabačine.

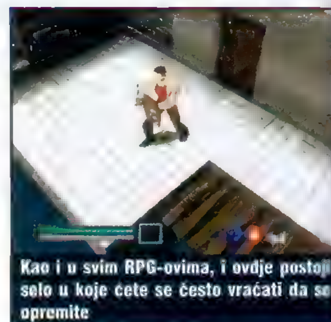
BUSHIDO BLADE
Jedna od rijetkih borbenih igara koja je omogućila kretanje po areni u kojoj se odvija borba.

KAD surađuju tri poznate kompanije kao što su Squre (zaslužna za FF7 – zar to još netko ne zna - i hrpu drugih RPG-ova), Namco (spomenimo samo Tekken 1, 2 i 3 i bit će dovoljno) i Dream Factory (kreirali nekoć popularni Tobal) na jednoj igri, to bi trebalo jamčiti najbolje performanse na svim poljima. Nažalost, momci su, umjesto da daju sve od sebe u jednom žanru, odlučili u igru uvrstiti od svega po malo, kako bi se svidjela baš svakome. Rezultat je - u najmanju ruku - neobičan.

Nakon divnog Tekken-style uvoda, iz kojeg se već razabiru glavni likovi, iako ne i sama priča igre, ostadoh zbunjen pred prvim izbornim ekranom. Naime, Ehrgeiz (kako grozna riječ) objedinjuje ne dvije, ne tri, ne četiri (shvatili ste), nego čak šest različitih igara na jednom CD-u. No, krenimo redom.

ZA IZBIRLJIVE

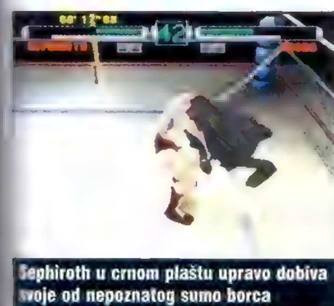
U početku su najave govorile o izvrsnoj 3D tučnjavi, sa slobodom kretanja po areni i likovima iz tada vrlo popularnog FF7. Kada se Ehrgeiz (odvratna riječ) pojavio kao igra za Playstation (usput, prije toga pojavio se kao igra za arkadne strojeve, ali samo u Japanu), iznenadio je cjelokupnu igraću publiku dodacima na disku – akcijskim RPG-om i 4 manje igre, sve temeljene na istom engineu, ali s potpuno različitim načinom igranja. Ehrgeiz (opet ta ružna riječ): "God Bless the Ring" je zapravo – tučnjava. Obična, 3D, sa specijalnim i kombo udarcima kao i hrpetina drugih do sada. Mogućnosti trčanja po areni, penjanja na povišene dijelove te uporaba predmeta (obično kutija) kao oružja dodane su da bi se razbila monotonija, no sve je to već viđeno u mnogim igrama. Dodir NAMCO-a vidi se na svakom koraku, od tekkenovske grafike likova te uvodnih i završnih animacija do udaraca i bacanja. Squareov se pak utjecaj vidi u izboru lijepo nacrtanih likova. Naime, među povećom grupom atraktivnih boraca japanskih imena skrivaju se i Cloud, Sepiroth, Tifa, Yuffle i Vincent, poznati svakom igraču FF7. Moram istaknuti da su ovdje mnogo ljepše nacrtani nego u originalnoj igri i da su im pokreti prirodniji. Nažalost, unatoč lijepoj grafici i likovima, velikim arenama i specijalnim udarcima, Ehrgeiz (#!#) pati od jednog velikog nedostatka – loše kontrole. Naime, upravljanje analognom palicom


Kao i u svim RPG-ovima, i ovdje postoji selo u koje ćete se često vraćati da se opremite

korisno je samo za trčanje naokolo ali ne i za samu borbu. U borbi, pak, sve još ide dobro dok ne pokušate blokirati i nakon nekoliko neuspjelih pokušaja shvatite da blok štiti samo od udaraca u donji dio tijela. U daljnjih pola sata igre shvatit ćete da udarce u gornji dio blokirate jednostavno – ne pritišćući nijedan gumb. Specijalne udarce, pak, blokirate na poseban način – izmaknuvši se za točno određenu razdaljinu, i protuudarcem koji će protivnikov napad pretvoriti u bacanje ili neki zahvat. Ovako spetljan sustav obrane odbit će one koji tučnjavama pristupaju "ozbiljno" i učiniti da borbe postanu bjesomučno udaranje po gumbima dok ne "iscuri" energija ili vrijeme.


RPG dio je u prvom redu akcijski – većinu vremena provodite koljući čudovišta najrazličitijeg oblika


Grafika okoliša je još bolja u Questu nego u tučnjavi. Teksture zidova i vode tek ovdje dolaze do izražaja


Sephiroth u crnom plaštu upravo dobiva svoje od nepoznatog sumo borca


Kutije razbacane po areni možete uporabiti kao oružje ili zaklon

TRENUTCI OPUŠTANJA

Kada vam dosadi i tabačina i RPG, posvetite se miniigrama da prikratite vrijeme i obnovite želju za nečim ozbiljnijim. Iako im stalno dodajem ono "mini", ove igre uopće nisu loše, i udvoje mogu biti bolja zabava od borbenog dijela.

INFINITY BATTLE



Ovo je zapravo ono što se u Tekkenu zove Survival Mode - borite se protiv horde protivnika koji dolaze jedan za drugim, pa dokle izdržite. Nakon svakog pobijeđenog neprijetelja, obnovit ćete određenu količinu energije, u ovisno koliko ste ga brzo sredili.

BATTLE RUNNER



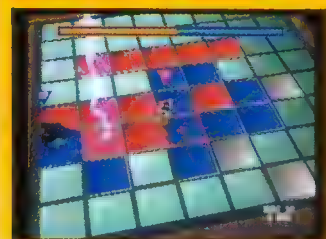
Jednostavna utrka, s tim što protivnika možete udarati da ga usporite, a po stazi su razbacani predmeti koji pametno iskorišteni mogu biti presudni za pobjedu.

BATTLE BEACH



Također utrka, s preskakanjem prepreka i bacanjem po pijesku u nastojanju da prije svog protivnika dođete do zastave.

BATTLE PANEL



Najzanimljivija od ovih igara, zapravo je verzija logičke igre Othello. Cilj je svojim pločicama opkoliti protivničke, koje će tada postati vaše i biti obojane u vašu boju. Strana koja na kraju ima više pločica svoje boje pobjeđuje.

Ubacivanje dodatnih igara vjerojatno je posljedica prosječnosti borbenog dijela

TRADICIONALNO JAPANSKI

Kakva bi to bila japanska igra da u njoj nema RPG elemenata? Možda je to bilo na pameti programerima kada su u Ehrgeiz (neću još dugo izdržati) ubacili Brand New Quest - kompletni RPG koji s ostatkom igre ima samo tu vezu da je engine koji ih pokreće isti (to je i najočitiji primjer utjecaja Dream Factoryja – njihov Tobal nudio je izbor između tučnjave ili RPG-a). U ulozi profesora Kojia i njegove asistentice (niste odjednom oboje, nego naizmjence) morate istražiti podzemne katakombe koje negdje u dubini skrivaju izvor vječnog života. Squareovo iskustvo u kreaciji ovakvih igara omogućilo je Quest modu bogatstvo pojedinosti – magičnih oružja k'o u priči, jednako kao i čarolija koje bacate pomoću specijalnih predmeta - materia (poznato odnekud, zar ne?). Vaši likovi tijekom igre rastu po sposobnostima, a u kojem će se smjeru razvijati – ka savršenstvu fizičke borbe ili nedodirljivoj moći čarobnjaka - ovisi o tome na kakvoj su dijeti! Jedu li mnogo mesa, postat će krvožedni koljači, dok će hrana bogata vlaknima i vitaminima od njih stvoriti inteligentnog i profinjenog maga. Sve u svemu, ovo je RPG nakrcan s toliko detalja da bi u njem mogli uživati i najveći poznavatelji žanra samo da nije toliko – arkadan.

Naime, borbe u svakom pogledu sliče na tučnjavu u Ehrgeizu (još par puta da napišem tu riječ i gotov sam), ali s manje pokreta, a same borbe čine najveći dio igre – rješavanje problema svodi se na pronalaženje predmeta i odnošenje istih na pravo mjesto, što je vrlo jednostavno jednom kada pobijete neprijatelje koji vas u tome sprječavaju. Vjerojatno ne moram ni spominjati linearnost karakterističnu za tolike japanske igre, koja je i ovdje nedodirljivo usađena.

Što reći na kraju? Kako ni borbeni dio, tako ni RPG dio nije ono što biste očekivali od kompanije koja je proizvela ovu igru. Dobro, grafika je stvarno dobra, visoka rezolucija je tu, kao i brzina od 60 fps, no nije to ono što će igru učiniti legendom. Miniigre o kojima možete više pročitati u okviru, prilično su zabavne, osobito ako igrate udvoje, ali teško da mogu izvući nešto više od prosječne ocjene. Ehrgeiz (e sad mi je dosta, više neću nijednom napisati ovo ime!) je još jednom pokazao da diverzifikacija u različite žanrove nije pametna strategija i da se kvaliteta postiže fokusiranjem na ono što netko radi najbolje. Pitanje je samo kada će to shvatiti proizvođači igara.

I, da, ime je stvarno odvratno.

OCJENA

Kao kombinacija različitih igara, može zabaviti zaista svakoga.

75%

Pwy mai myfi doe ennill

JACK NICKLAUS 6: GOLDEN BEAR CHALLENGE

Mislite li da sam napisao glupost u nadnaslovu, grdno se varate. Prosurfajte stranicom, prevedite s velškog na hrvatski, i to je to.



Kada se približite dovoljno rupi, mijenjate štap i smirite ruku - ovdje je koncentracija najvažnija


Ona točkica u daljini sam ja, a ova tu loptica. Ne, nije to nikakav bug u igri


Dogodi li vam se da ne pogodite lopticu jer vam je zadrhtao miš, ona će se udaljiti od vas oko 2 m!!!

Kako sam počeo, tako ću i završiti. Želim vam: lot fanyled cylch niwmonia wrth gwrs blaen ble!!!

PIŠE **Miroslav Puljiz**

INFO

PROIZVOĐAČ	Activision
IZDAVAČ	Activision
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 Mb
NAŠA PREPORUKA	P200, 48 Mb
3D PODRŠKA	DirectX, 3D Rage Pro
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

TIGER WOODS
Golf, na 3 CD-a. Nije moguće. Sva je njegova vrijednost u tome što su natrpali puno sekvenci i međusekvenci ne bi li popunili ta tri CD-a

JACK NICKLAUS 5
Grafički, zvukovno, a posebno igrivošću, slabiji od šestice

KOLIKO je Activision u vodama sportskih simulacija, a posebno golfa, vidi se po najnovijem nastavku koji u naslovu nosi broj 6. Koliko je on bolji i napredniji nego prijašnje inačice, to ćete najbolje vidjeti sami. Ja sam tu da vam pomognem odlučiti se na što potrošiti mjesečni džeparac.

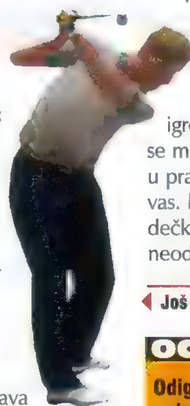

Ako ste imalo precizni, pogodit ćete rupu iz ove udaljenosti


Tko kaže da se djevojkama tresu ruke ?

TKO U SRIDU, TAJ !!!

Davnih 70-ih jedan je igrač golfa bio slavan poput današnjih najvećih košarkaških zvijezda. Jack Nicklaus je tih godina osvojio sve što je osvojiti mogao, bio je prava golf zvijezda. Nije da omalovažavam Tiger Woodsa, ali uspoređujući rezultate oba igrača, stari poznati Jack je debelo u prednosti. Saznavši da ću igru opisati na jednu stranicu, pomislio sam da je to samo još jedan u nizu dosad izašlih golf igara koje se po mišljenju mnogih ne razlikuju ni u čemu. Što bi moglo biti unaprijeđeno? Grafika i zvuk bez kojeg jednostavno ne ide ništa. U ovom najnovijem golfu, primijetit ćete da se loptice više ne kreće nelogično. Primjerice, kod završne rupe, ako vjetar puše na istok, a teren je ukošen, ona se ybog sile teže mora otkotrljati na istok. U prijašnjim golfovima to nije bio slučaj: i kad ste mislili da će loptica 100% ući u svoje odredište, to se ne bi dogodilo, a tada biste najradije, kao i ja, bacili računalo kroz prozor. Ako ga ipak niste bacili, a htjeli ste s prijateljem načiniti jedan krug i pokazati tko je bolji, ovo je konačno prava golf igra za vas. Čak je i zvuk prilagođen okolišu kojim se krećete, a to je većinom prekrasna priroda u kojoj je i drveće trodimenzionalno. Pjev ptica, kreketanje žaba i glasanje životinja koje susrećete po terenu te zvukovi brodova ili aviona najčešće će vas dekoncentrirati pa nećete uspjeti u onome što ste nakanili. No, sve je to draž igre. Ono što me najviše smeta kod svih golf igara, pa i ove najnovije, je što prilikom ispucavanja loptice morate biti precizni i imati dobre reflekse - u nakani ćete uspjeti samo onda ako klikate u pravo vrijeme na pravo mjesto, tj. na dvije crvene crtice koje će se pojaviti na različitom mjestu, što ovisi o jačini udarca.

Ako su vam dosadile 3D igre tipa **ubij i raskomadaj** (ako se može) i želite napokon pogoditi u pravu rupu, onda je ovaj golf za vas. Naravno, za sve su to zaslužni dečki koji su vam priuštili taj neodoljiv užitak.


Još malo i loptica leti u orbitu !!

OCJENA

Odigravši ovaj najnoviji, ostale možete baciti. Ocjena? Pa kakvo je to pitanje!?

84

Ustrojstvo MACHINES

Igrajući real-time strategije, ljudi obično imaju problema s vlastitim razumom. Naime, ako ste se ikada osjećali umorni pred nekim Command & Conquerom, vjerujte mi, nisu to bili fizički razlozi - nego ste dozlaboga otupjeli!



Operacija posred pustinje teče prema planu. Sada samo fale cure i možemo početi s tulumom



Napad na naftnu rafineriju u blizini neke srednjoistočne banana-republike

Prije noćnog upada u bazu naši junaci vidaju rane i kamufliraju vodovodne cijevi da izgledaju kao topovi



Satelitske snimke datiraju iz 1991.

PIŠE **Damir Rukavina**

INFO

ROIZVOĐAČ	Acclaim
DAVAČ	Acclaim
N. KONFIGURACIJA	P233, 32 MB, 3Dfx
ŠA PREPORUKA	Celeron333, 32 MB, 3Dfx
PODRŠKA	Voodoo 1&2, ATI, D3D
ULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
ATFORME	PC

ALTERNATIVNO

TOTAL ANNIHILATION
Kupi pa vidi.

WARZONE 2100
D.K., igra previše razvikana u stranim časopisima: pa nije riječ o novom Došašću, ljudi!

NINE INCH NAILS
Moj omiljeni bend (glazbenik) poslije RHCP-a. Bilo bi super da je Trent radio soundtrack za Machinese. No..bilo bi, bilo bi…možemo nastaviti sanjati.

OSOBNO, takav osjećaj nisam osjetio jedino igrajući Warzone, Warhammer: SOHTR ili Dark Omen (koji mi je, usput, već koja tri tjedna kod frenda s faksa…taj čovjek mi duguje jedno dobro objašnjenje). No dobro, siguran sam da svi ovdje želimo nešto čuti o Acclaimovom novom čudu od *deteta*. Za početak, možete sve one nade o "fenomenalnosti" šiknuti u ZGO kontejner jer ovo nije Tiberian Sun (morao sam ovo napisati). Nadalje, sasvim sam siguran da će velik broj igara ovom djelcu jednostavno morati skinuti kapu.

O čemu je ovdje, naime, riječ. Pa, za početak, priča je poprilično smiješna. Vi ste, kao što i vidite na slikama, zapovjednik superkibernetske rase poslane u svemir terraformirati čovjeku nepristupačne planete. O.K, možda ipak ne vidite.

Nastavimo: konkretna rezolucija cijelog procesa za koji su strojevi bili namijenjeni je bila uspješno obavljena. Planeti su blistali zelenilom, sve je bilo super - čovjek se samo trebao spustiti na njih. Jedini problem: čovjek nije nikada stigao. No, strojevi su još bili ondje. Manjkalo je još nekoliko električnih oluja da potpuno sje** glavno računalo. Rezultat: cijeli je planet prekriven kršem jer je računalo cijelo vrijeme proizvodilo neke čudne kontejnere (ZGO?). Konsekventno, jedno od računala je našlo novi i prekrasni planet za terraformiranje (neko slično načelo iza konstantnog terraformiranja valjda ima razlog zbog kojeg ljudi slušaju Britney Spears..tj. nikakav), no taj je planet, nepredviđeno, okupiran neprijateljski raspoloženom vrstom računala (Mac?) koja nipošto ne kane dijeliti teritorij. Jedina rezolucija: neka terraformiranje otpočne (zvuk repetiranja puške u pozadini).

LEGO TECHNIC

Machines je zapravo jedna fenomenalno skockana igra. Svaka strana se razlikuje po skinovima, tako da isti strojevi izgledaju savršeno različito. Posred bitke imate mogućnost mijenjati tri gledišta. A da bude još bolje, možete se i ubacivati u robote i vozikati se uokolo u jednom od njih kao u Turoku. Možete čak i ulaziti u zgrade i vidjeti kako vaši roboti rade svoj posao (seed pod izgleda savršeno). Što onda tu fali? pitate se. Čekajte malo... nisam još završio s hvaljenjem. Naime, cijela priča donosi gomilu jedinica koje jedne druge poništavaju i gomilu savršeno animiranih robota od kojih neki znaju biti oko četiri puta veći od drugih (kao golemi Gorilla, primjerice). Da bude još bolje, jedan je detalj doveden do najvećeg nivoa - kada netko puca iz miniguna, dim se doslovce renda. O.K, što još? E, da…resurse nikada ne vidite na početku misije. Naime, da biste ih nabavili, morate slati malog senzor robota da pronađe lokaciju, nakon čega šaljete dozere da ondje izgrade rudnik. Nadalje, za istraživanje trebate imati male robote - inženjere. E, da…još da bude bolje, nekim jedinicama možete upadati u labose pa krasti tehnologiju (ovaj put doslovce, jer sve možete gledati iz unutrašnjosti građevina). Aha…da bude sve još bolje, taj feature

Fenomenalni multiplayer

omogućuje da vršite ubojstva laboratorijskog osoblja (čega se neki ljudi ne sjete…(). I to sve radi u Command & Conquer štihu. E, sada se vjerojatno pitate o kakvom negativnom dojmu ovaj tip bljezgari? Pa, jedna i jedina zamjerka: dizajn misija. Bože, Isuse Kriste! Ovako otrcani dizajn nivoa nisam vidio još od Dune 2. Što prolazite? Apsolutno sve najstarije old-school misije. Štoviše, bio sam gotovo užasnut osjećajem da igram C&C s drugim sprajtovima. Kakve su, naime, misije (sorry, ljudi, ali uvlačim se šefovima pod kožu - kažu da mi tekstovi u posljednje vrijeme premalo govore o samim igrama)? Pa, recimo da je prva misija naći komandanta. Druga je stvoriti bazu. Treća je poslati tim iskusnih fajtera da **sježe** neprijateljski seed-pod, uz obećanje o skorome pojačanju. Popis se samo nastavlja i nastavlja. Osobno smatram da je to generalni **zez**, ali ako vama još nije dosta C&C-a, slobodno navalite. Osim toga, tu je i fenomenalni multiplayer. E, da…još sam nešto zaboravio napomenuti. Ako ikada zaigrate protiv AI-a, budite SIGURNI da se konstantno širite….jer to isto radi i protivnik. Zato se nemojte iznenaditi kada tip bude imao skoro cijelu mapu, a vi tek četvrtinu. Finalna ocjena: pretty damn good for a C&C clone.

Jedna stvar koja me je kod Machinesa potpuno zabezeknula je kako netko može kapitalno zeznuti čitavu igru s lobotomiziranim dizajnom nivoa. Acclaim: dajte tipu nogu i unajmite Dražena Zečića - siguran sam da će i on moći napraviti bolje nivoe. ◀

OCJENA

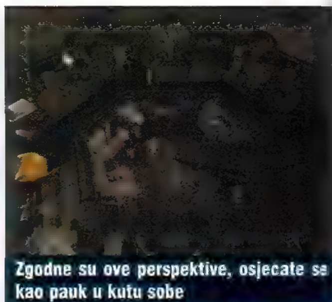
Superigra s bezveznim single-playerom campaign modom i Scheise glazbom

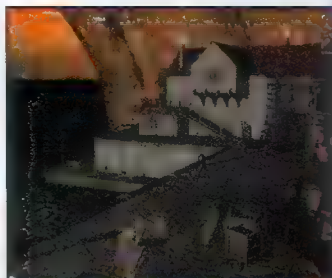
70%

Želite li biti macho?

SILVER

Držite li da ste, bar što se fizičkih osibina tiče, reinkarnacija He-mana, ova je igra ispunjenje vašeg sna. Ali to ne znači da je i mi, obični smrtnici, ne možemo zaigrati.


Zgodne su ove perspektive, osjecate se kao pauk u kutu sobe


Primjećujete li detaljnost obrade površina, valove na vodi?


Impresionirajući dizajn...


Ovo je vaša kuća

Uživate li u detaljnoj i sofisticiranoj grafici, pronjuškajte Silver

PIŠE **Kristina Jeren**

INFO

PROIZVOĐAČ	-
IZDAVAČ	Infogrames Software
MIN. KONFIGURACIJA	P 166, 32 MB RAM, 2 MB grafička
NAŠA PREPORUKA	P 2, 32 MB RAM, 2 MB grafička
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

CURSE OF THE MONKEY ISLAND
Stara, ali iznimno duhovita i zabavna pustolovina.

GRIM FANDANGO
Držite li imalo do sebe, onda ste već prošli barem prve dvije godine.

MORAM priznati da je prvi pogled na ovu igru na mene ostavio prilično dobar dojam. Uvodna animacija (koja by the way traje više od sedam minuta) uistinu je impresivna. Polako i prilično teatralno će vas uvesti u tematiku i zaplet igre. Da sad ne prepričavam, sve se svodi na to da jedan, inače ne posebno antipatičan, tip uslijed nezgode sa zlim silama, munjama i čarolijama doživi lagan poremećaj ličnosti i postane bad-guy. O detaljima i uzrocima uskrnuća njegova alter ega mogli bismo diskutirati s dr. Freudom, ali to, naravno, nije naša zadaća.

Sad sigurno razbijate glavu razmišljajući što li je onda naša zadaća. Mislim da vas odgovor neće pretjerano iznenaditi: bad guy će kidnapirati vašu prekrasnu djevu crne kose, a vi ćete je morati...ah što drugo doli spasiti (nije li krajnje vrijeme da netko napravi avanturu u kojoj ste vi bad guy, ovako se sve svodi na isti kalup.) Ali, ništa zato, na nama je da pogledamo može li se već dozlaboga dosadna priča realizirati na zanimljiv način.

JAAAA IMAM MOOOĆ...

Kao što ste mogli i pretpostaviti, vaš je lik ljepuškasti, plavokosi i umjereno nabildani član kluba Neven Ćorak (samo što, na svu sreću, ne nosi tanga gaćice, nego je pristojno obučen). Njegov idilični život u idiličnoj imaginarnoj zemlji sastojao se od plandovanja i učenja borilačkih vještina. Svidio mi se baš onaj detalj kad vas vaš djed uči kako baratati mačem na četiri različita načina dok vam se na ekranu ispisuju upute koje tipke trebate rabiti da biste taj udarac izveli. Nakon tog kratkog tutoriala bit ćete mnogo spretniji u bliskoj borbi. No, u ovoj vam igri neće biti dostatna samo sirova snaga. Budući je riječ o point and click avanturi, možete biti spremni na brdo zagonetki i čavrljanja sa svim likovima jer nikad ne znate koji će vam od njih reći potrebnu informaciju. Srećom, situacije koje morate riješiti nisu ni upola teške kao neke u, primjerice, Grim Fandangu, a ponekad znaju biti i uvredljivo lagane, tako da vam neće predstavljati neki osobit izazov. Od samog početka igre prati vas djed koji, iako u godinama, još uvijek odlično djeluje u borbi pa će vam biti od neprocjenjive koristi kad vas napadne brdo neprijateljski raspoloženih razbojnika. Zgodna je stvar i to što s vremena na vrijeme vaš lik i djedo razgovaraju pa tako saznajete gdje biste, primjerice, sad trebali poći... Avantura ne bi bila avantura kad ne biste morali skupljati različite predmete i potrepštine. Tu će se naći svega - od oružja i štitova preko hrane i ljekovitih napitaka do svih onih glupih stvarčica koje ćete rabiti za različite namjene samo ne za ono za što su predviđene. Jedna od najboljih stvari u igri je grafika. Sve počinje na izvrsnoj uvodnoj animaciji koja će vas zapanjati svojom detaljnošću, a u kombinaciji s glazbom, drugim snažnim adutom ove igre, stvorit će nevjerojatno dobru atmosferu (pogotovo ako ugasite svijetlo u sobi). Upravo će vas te dvije činjenice zadržati u igri.

Slobodno možemo reći da je ovo jedna od rijetkih igara koja u sebi nosi pravi mali svijet u kojem će i najmanji detalj pridonijeti komplenoj atmosferi. Vizualni dizajn ove igre zaslužio je gotovo čistu peticu. Kažem gotovo jer su nestatični dijelovi, tj. likovi napravljeni s mnogo manje spretnosti i sklada pa izgledaju poput nekoliko buhtli spojenih u kreature slične ljudima, a posebno je iritantna činjenica da likovi nikada ne stoje mirno, nego se na mjestu malo drmaju lijevo-desno, tek toliko da znate da su živi. Taj detalj smatram više nego nepotrebnim.

Ako i ne volite avanture, Silver će vam pružiti jedno zanimljivo iskustvo jer pokazuje trud koji je uložen u njegovo stvaranje u najboljem svijetlu, a to je prekrasna grafika i više nego dobra glazba. Tako nešto trebao bi barem iz znatiželje pogledati svaki ozbiljniji ljubitelj PC igara. Unatoč isfuranom zapletu, ove su kvalitete dostojne vašeg računala.

OCJENA

Odličan vizualno-auditivni dojam pokvarila je, nažalost, neinovativna priča.

78

I love this game

NBA IN THE ZONE '99

PlayStation RECENZIJA

Košarka je svakako jedan od najpopularnijih sportova u svijetu. Hoće li joj ova posljednja elektronička izvedenica biti dostojna zamjena ?



Vi šutirate, a vaš suigrač odlazi od koša. Vjerojatno je siguran da nećete promašiti, ili je glup



Zaraćene strane izlaze na parket. Ovdje su to Boston i Miami



Ovako bi vas gledali golubovi da im je dopušteno letjeti po dvorani



I belive I can fly...I belive I can...



Na ovakve gužve ćete se morati naviknuti

PIŠE **Hrvoje Herceg**

INFO

PROIZVOĐAČ	Konami
IZDAVAČ	Konami
PODRŽANI HARDVER	Memory card, analog, Multitap
MULTIPLAYER	1-8 igrača (multitap)
PLATFORME	PSX

ALTERNATIVNO

NBA LIVE 99
Što još reći za posljednju verziju ove odlične košarke?

FIFA 99
Možda želite igrati nogomet? Fifa će vam pružiti mnogo zabavnih trenutaka.

HAKL NA IGRALIŠTU
Još uvijek ne postoji takva kompjutorska igra koja bi mogla zamijeniti hakl s prijateljima na igralištu.

KOŠARKA je vrlo popularan sport, znaju to i proizvođači kompjutorskih igri - u ovih nekoliko godina mogli smo odigrati brdo košarkaških simulacija različitih proizvođača, a najnoviju nam je pripremio Konami.

Kao i većina dosadašnjih košarkaških igri, i ova se može pohvaliti trima osnovnim vrstama igranja – exhibition, season i playoff. Tu je još natjecanje u tricama i natjecanje u zakucavanjima, koje predstavlja razočaranje - jedino što vam je činiti je upamtiti određenu kombinaciju tipki i izvesti je u određenom trenutku, što najviše podsjeća izvođenju komboa u nekoj šori i ne predstavlja neku zabavu.

DODAJ MI LOPTU

Kako u nazivu stoji brojka 99, nije teško zaključiti da su u igri zastupljene sve momčadi koje trenutačno igraju u NBA, kao i svi igrači koji u njima igraju. Propušteni su samo oni koji su u posljednji čas promijenili dresove. Ako vam izbor stvarnih igrača nije dostatan, editor igrača omogućit će vam da stvorite još pokojeg i uljepšate si momčad. Jedna od sitnica na koju ćete u igri naići je mogućnost odabira boje lopte ne bi li vam za vrijeme utakmice bila što uočljivija.
Grafički igra izgleda sasvim solidno. Igrači su dobro animirani, a igru možete pratiti preko nekoliko kamera. Također postoji replay koji će se aktivirati nakon svakog bolje izvedenog poteza ili postignutog koša. Da ne bi bilo sve lijepo i dobro, pobrinula se umjetna inteligencija igrača. Naime, igrači se jednostavno ne snalaze ni u obrani ni u napadu. Protivnik, recimo, u posljednjem napadu, kada gubi sa tri koša, ne gađa tricu da bi izjednačio, nego ide na dvicu i gubi. Da stvar bude bolja, bez obzira koju težinu igre postavili, igrači su uvijek podjednako glupi. Druga stvar koja zna ići na živce je pogađanje koša iz nemogućih situacija i promašivanje "zicera". Neki igrači jednostavno neće moći promašiti tricu kad ih čuva nekoliko igrača, dok će u kontri, sami i kad im nitko ne smeta promašiti koš ili protrčati ispod njega. Jedino u multiplayeru stvari izgledaju nešto bolje jer tu postoje ljudski igrači koji, za razliku od kompjutorskih, ipak znaju što rade. Pogotovo ako ih se ispred televizora nagura osmorica, tada tekma može početi, no opet je tu prisutno ono (ne)pogađanje koša iz svakakvih situacija. Ako vas takvo što veseli, onda samo naprijed.

Glupi, kompjutorski kontrolirani igrači ići će vam na živce već nakon nekoliko minuta igranja

Što je, tu je. Da je moglo biti bolje, moglo je. Ako ste stvarni zaljubljenik u košarku i možete oprostiti ovih nekoliko propusta, tada će i ova igra naći mjesto u vašem PSX-u, no gledajući što u ovom trenutku ostali proizvođači nude, jednostavno je ne mogu preporučiti.

OCJENA

Osrednja košarka koju će igrati samo zagriženi igrači

61 %

Mama, kupi mi
BUBBLE BOBBLE HERO 2

Možda ste mislili da više nikada nećete vidjeti neku 2D arkadicu? Eeeee...



Svi oni izgledaju bezopasno, ali uopće nisu takvi

Kamo poći? pita se naša ružičasta junakinja



Vaš lik je zapravo punker, pogledajte mu frizuru



Kooooš!!! Vraga

Bubble Bobble Hero 2 je idealna prilika da se vratite u djetinjstvo

PIŠE **Kristina Jeren**

INFO

PROIZVOĐAČ	Lonaisoft
IZDAVAČ	Lonaisoft
MIN. KONFIGURACIJA	P100, 16 Mb
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 Mb
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	Split-screen
PLATFORME	PC

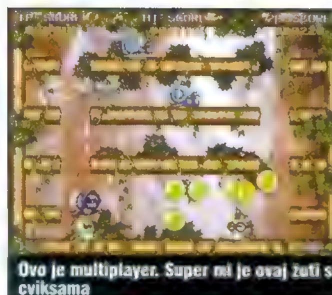
ALTERNATIVNO

Ako još imate svoj commodorac, skinite prašinu s njega. Neke će vas igre sigurno ugodno iznenaditi.

OVA me igra natjerala da se s nostalgijom prisjetim svog djetinjstva i ovakvih igrica na Commodorcu 64. Ah, to su bila vremena! Bili smo mladi i ludi i najveće životno pitanje bilo nam je hoćemo li pobijediti susjeda u Pit Stopu... Danas, u vrijeme potpuno drugačijeg percipiranja kompjutorskih igara (3D grafika i tako dalje), igre kao što su Bubble opravdavaju svoje postojanje jedino kao podsjetnik na dobar stari Commodore.



Jadna mala, i ne sluti što će joj se dogoditi...



Ovo je multiplayer. Super mi je ovaj žuti s cviksama

Pa zašto se i mi ne bismo tu i tamo odmorili od svih onih igara koje nam zadaju probleme jer nemamo Pentium 3 ni najnoviju Voodoo karticu , te se razvlače preko ekrana poput puža. Naravno, ne kažem da je u tim igrama nešto loše, možda su samo malo ispred našeg životnog standarda (ili smo mi iza njihovog?), sve je to O.K., ali smatram da je s vremena na vrijeme dobro opet biti dijete. Po mogućnosti, što češće.

GUU, GU, GAA, GA...

Pretpostavljam da sada želite saznati nešto i o igri. Bacite li pogled na priložene sličice, većina stvari će vam biti jasna. Vi ste onaj mali...ne znam što, ali uglavnom to ste vi i morate poubijati svu ovu zločestu živinu ma koliko dobronamjerno izgledala (pa čak i onu malu vilu koja tu i tamo proleti). Dakle, koncepcija igre gotovo je identična Quakeu, jedino se malo razlikuju u realizaciji. Umjesto sveg mogućeg, nemogućeg, postojećeg i nepostojećeg oružja, puhat ćete balone od sapunice (ja se još uvijek volim igrati s onom puhalicom za djecu) i potom ih ispaljivati: ako ste dobro naciljali, oni će zarobiti vašeg neprijatelja. I dok on tako zbunjen pluta u balonu, vi brže-bolje dojurite do njega i zgazite ga. Balon će eksplodirati, a životinjica će se pretvoriti u jabuku, mrkvu, celer ili neki drugi ukusan plod prirode (poriluk, recimo) koji vi onda lijepo pokupite i dobijete bodove. S obzirom na godište kojem je ova igra namijenjena, fora s njupanjem voća i povrća je vrlo zgodno iskorištena jer se tako podsvjesno može utjecati na klince (i malo veće klince) da uistinu jedu više voća i povrća. Da bi sve bilo malo zanimljivije, možete birati između četiri lika, a svaki od njih baca balončiće u drugoj boji: plave, zelene, ružičaste i žute. Postoji i neko vremensko ograničenje kojeg se morate držati inače će vam doletjeti mala smrt s kosom (u ovoj igri je sve minijaturno), ali to ne mora biti kraj - i nju možete nadmudriti vješto je izbjegavajući. Ako to uspijete, ona će nakon nekog vremena nestati pogođena munjom. Povremeno ćete moći osvojite neke bonus bodove bacajući loptu u košarkaški koš. Otkud ta ideja ne znam, ali moram priznati da popriličnu odudara od osnovne ideologije igre.



Želite li se relaksirati na nekoliko minuta ili imate malog brata ili sestru, ovo je idealna igra za takvu bezbrižnu zabavu, a postoji i multiplayer za dvoje gdje se svaki igrač kreće po cijelom nivou pa tko ubije više neprijatelja - njemu i pobjeda. Mali prigovor imala bih na glazbu i, općenito, ozvučenje igre - ah taj MIDI. Ali želite li biti djeca još neko vrijeme, navalite!

OCJENA

Slatki antikni primjerak

69%

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 98/99

EIDOS je, vidno zadovoljan prodajom Owenovog WLS '99, odlučio napraviti još jedan nogomet. Još jedna konverzija ili nešto posve novo?


Ne mogu vjerovati, dao sam gol!


Ovakav način slavljenja nisam vidio od FIFE 97


Da mi je znati kako izaći odavde. Ah da, Backspace!

S ovakvim pristupom nogometnim igrama, FIFA i Actua serijali su stoljećima ispred konkurencije

PIŠE **Teo Valić**

INFO

PROIZVOĐAČ	Silicon Dreams Ltd.
IZDAVAČ	EIDOS Interactive Ltd.
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16MB, 3Dfx
NAŠA PREPORUKA	P200, 64MB, 3Dfx
3D PODRŠKA	3dfx Glide, DirectX 6.1
MULTIPLAYER	Modem, LAN, Internet
PLATFORME	PC

BAŠ kao što je nogomet najpopularniji sport na svijetu, tako je i Electronic Artsov FIFA nogometni serijal najpopularniji nogomet na računalima.
EIDOS se nikako ne može pomiriti sa činjenicom da najbolji nogomet dolazi iz Kanade, pa je odlučio uposliti domaće snage, programersku kuću Silicon Dreams, čiji se prvijenac, Michael Owen WLS '99 prodao u dosta primjeraka. Iako sama igra nije nešto posebno, EIDOS se odlučio na izdavanje (polu)nastavka.

Pod imenom UEFA CHAMPIONS LEAGUE 98/99 krije se tek neznatno dorađeni WLS '99, gdje imate priliku zaigrati s nekom od momčadi koja je igrala u ovogodišnjoj Ligi prvaka, a ako vam se posreći, možda i u finalu na Nou Campu.

No, prvo se morate probiti kroz šumu izbornika uporabom kursorskih tipki. Glavne komande su kursoske tipke i enter+backspace hrv.ulazi + natrag-u-svemir, što poprilično iritira. Nije podržan ni Esc, ni išta. UUUH!
Dakako, nije podržana ni uporaba miša, što je posljedica izravne konverzije s PSX-a na PC. Kakve posljedice programerska lijenost ostavlja na igrivost, neću ni spominjati. Onima koji su igrali WLS bit će sve jasno, dok će pak igrači FIFE ili Actua serijala misliti da im je miš odapeo ili nešto slično.

Očito je da se EIDOS-u žurilo izbaciti novi naslov (trebali su barem poklanjati joypadove s ovom igrom) pa glavni zahtjev igrača WLS-a ni ovdje nije uslišan. No, kad konačno pokrenete utakmicu, dočekat će vas stadion i igrači koji nisu ni do koljena onima u starom World Cupu. S obzirom


Što je bilo? Primio sam gol, eto što

da smo u 99-oj, takav PSX način štednje video RAM-a je, blago rečeno, iritirajući i najbolje dokazuje da ovakve konverzije nemaju što tražiti na današnjim PC računalima. Dobro, dobro, ali ako je igriva, ja opraštam sve navedene grijehe.
Ah, da bar. Komande su vrlo jednostavne i stvarno je lakše izvoditi specijalce, ali što vam to vrijedi kad se igrači kreću kao muhe bez glave, a komande se izvode s većim zakašnjenjem nego u FIFI 97(otprilike između '96 i '97).
Uzeti loptu bit će ovdje vrlo zanimljiva radnja jer za najmanji ukliz sudac vam svira prekršaj i piše žuti karton, dok je protivnicima, pak, dozvoljeno trgati vaše igrače bez ikakvih sankcija, eventualno će zaradati opomenu.
Kakav AI, ovaj gaming engine zaslužuje naziv AS (Artificial Stupidity). A programeri kažu da je poboljšan (vjerojatno u odnosu na Senzibilca, i to onog za Amigu 500 - bez uvrede amigašima:-).

Komande su krasne, igrači vam ulaze u zaleđe, mijenjanje igrača je živa muka... Mogao bih ovako nabrajati unedogled, ali obzirom da sam imao nekakvu jadnu betu, možda do final relesea nešto i isprave (u što, nažalost, sumnjam). Igram nogometne simulacije od '85, ali ovakvo nešto još nisam vidio.
Ako ipak na ovakav naslov odlučite dati novce, volio bih vas upoznati glede sponzoriranja mog nastupa u Formuli 1 ili nečem sličnom.

Ovaj EIDOSOV naslov, nažalost, ispao je totalni flop, i samo se nadam da će sve ispraviti u nastavcima s oznakom 2000.
Kud sam baš ovo dobio za debut!

OCJENA

Polunastavak WLS-a nije ni do čarape FIFA serijalu. Preskočiti

43%

Najbolje ostaje najbolje

POY POY 2

PlayStation RECENZIJA

Iako ne slovi kao izrazito popularan naslov, za Poy Poy su čuli svi ljubitelji skupnog igranja i vlasnici multitapova.


Svaki nivo ima svoje opasnosti koje ne moraju uvijek biti protivnički igrači. Ovo čudovište, primjerice, ne bira koga će pojesti


Arene s nekoliko visinskih nivoa najveća su inovacija u odnosu na originalnu igru

PIŠE **Berislav Jozić**

INFO

PROIZVOĐAČ	Konami
IZDAVAČ	Konami
PODRŽANI HARDVER	Multi tap, dual shock, memory c.
MULTIPLAYER	Do 4 igraèa
PLATFORME	PSX

ALTERNATIVNO

POY POY
Nikada nije bio na vrhovima top lista, ali se igrao na svim tulumima.

BOMBERMAN WORLD
Pretendirao na naslov najbolje multiplayer igre za PSX, no Poy Poy ga igrivošću prestiže bez problema.

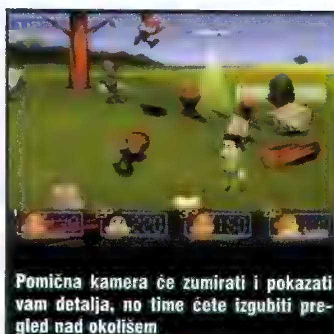
ČUDNA je ova industrija videoigara. Postoje igre koje prate opsežne najave i reklame, ali ipak ubrzo propadnu i svi ih zaborave već nakon dva tjedna. Postoje i one za koje se i prije nego što stignu u trgovine zna da će postati legende. Posebna kategorija su igre koje se ne najavljuju jer se od njih i ne očekuje velik uspjeh, ali ih igrači zavole i igraju još dugo nakon što mnogi hitovi završe na prašnjavom dnu ladice.

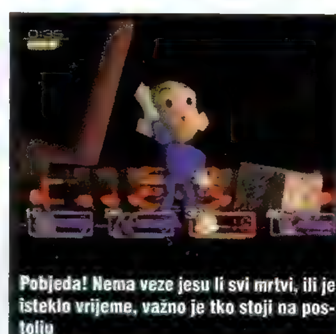
Takva je igra bila i Poy Poy. Prvi nastavak izašao prije više od godinu dana nikada nije bio igra za koju bi čitatelji glasali na anketama za TOP-10. Ipak, prodaja je bila značajna. I nastavak stiže bez velikih reklama, ali kad se pročulo da uopće neće biti izdan u Americi, Konami je dobio toliko mailova razočaranih igrača da je ubrzo promijenio mišljenje.

SKRIVENA ČAR

Kakva je igra Poy Poy? zapitat će se mnogi jer je i kod nas, kao i u cijelom svijetu, prošla bez pompe i velikih recenzija. Riječ je o jednostavnoj igri u kojoj se četiri igrača bore u areni rabeći kao oružje predmete razasute uokolo. Da bi sve bilo zanimljivije, predmetima se NE UDARAJU, nego ih bacaju na protivnike nanoseći im štetu. Pobjednik je onaj igrač koji posljednji ostane na nogama ili onaj koji na kraju ima najviše bodova. Sve to ne bi bilo ništa posebno, tim više što ni grafika ni zvuk ne zavređuju ocjenu višu od prosjeka, da Poy Poy ne omogućuje igranje do četiri igrača istodobno. Dakako, preko multitapa, ali ako i nemate taj uređaj, možete ga zaigrati udvoje zabava je gotovo jednaka, jer će druga dva igrača preuzeti računalo. Poy Poy 2 nimalo ne mijenja taj koncept, ali dodaje nekoliko inovacija nove likove, nove rukavice (koje bačenim predmetima daju specijalne osobine) i nove arene za borbu. Kao i u originalu, arene uvijek sadržavaju nešto posebno radilo se o čudovištu koje možete probuditi pogodivši ga raketom ili drvetu na kojem rastu energetske kapsule. Na taj način morate paziti ne samo na vaše suparnike, nego i na posebnosti svake od arena u kojima se borite. Glavna razlika je da neke arene sada posjeduju nekoliko visinskih nivoa, pa možete ostvariti strategijsku prednost penjući se do vrha i odande gađajući neprijatelje u podnožju. Grafika i zvuk su ostali isti, a prilično siromašni uvodni izbornik obogaćen je opcijama za timsku borbu (dva igrača u timu protiv kompjutorskog tima) i trening igru u kojoj vam ugodan ženski glasić objašnjava komande. Turnir u kojem se sami borite protiv tri kompjutorska igrača, kao i borba učetvero, mogućnosti su poznate još iz prvog nastavka.
Sve te promjene zapravo su minimalna dekoracija, a ono što je u igri najvažnije ostalo je sačuvano. Naravno, govorim o igrivosti, koju je teško definirati i još teže opisati, ali je svatko od nas prepoznaje. U malom ili velikom društvu, Poy Poy 2 će biti nepresušan izvor zabave mjerljiv s legendom kao što je FIFA, s tom razlikom da će i pripadnice ljepšeg spola rado zaigrati ovu igru. Nažalost, kao igra za jednog igrača ne može se baš pohvaliti, no ne možete imati sve, zar ne?

Sudeći prema reakcijama u Americi, Poy Poy 2 bi mogao privući veću pozornost nego njegov prethodnik, ali ako se to i ne dogodi, oni koji su igrali jedinicu, kao i svi ostali ljubitelji multiplayer igranja, ne mogu pogriješiti ovo je najbolja igra te vrste na Playstationu.


Pomična kamera će zumirati i pokazati vam detalja, no time ćete izgubiti pregled nad okolišem


Pobjeda! Nema veze jesu li svi mrtvi, ili je isteklo vrijeme, važno je tko stoji na postolju

Posjedujete li multitap, ova je igra imperativ. A ako ga i nemate, Poy Poy 2 će vas natjerati da ga kupite

OCJENA

Iako bez mnogo inovacija, još uvijek najbolja multiplayer igra za Playstation.

74%

Zaboravite Imperialism jer dolazi...

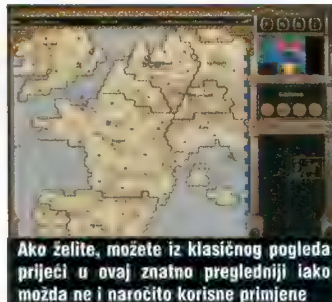
IMPERIALISM 2

Nastavak najkompliciranije i oku najmanje privlačne strategije još od Capitalisma svakako nije naslov koji bi privukao širi krug publike. Ali, SSI ipak ima asove u rukavu...

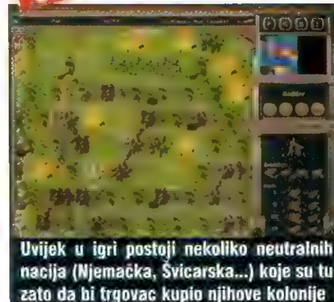
PREPORUKA MJESECA



Ovako igra izgleda na samom početku. Računalo je svoje obavilo, sad vam samo ostaje kultivirati Zemlju, razviti industriju, trgovinu, diplomaciju, vojsku, istražiti nepoznate predjele...

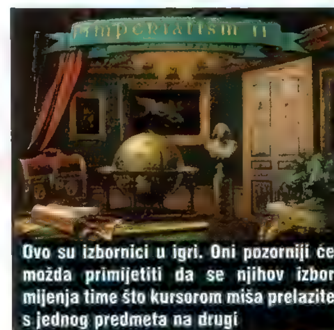


Ako želite, možete iz klasičnog pogleda prijeći u ovaj znatno pregledniji iako možda ne i naročito korisne primjene



Uvijek u igri postoji nekoliko neutralnih nacija (Njemačka, Švicarska...) koje su tu zato da bi trgovac kupio njihove kolonije





Ovo su izbornici u igri. Oni pozorniji će možda primijetiti da se njihov izbor mijenja time što kursorom miša prelazite s jednog predmeta na drugi

PIŠE **Mislav Mataija**

INFO

PROIZVOĐAČ	Frog City
IZDAVAČ	SSI
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16 Mb
NAŠA PREPORUKA	P166, 32 Mb
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	Internet
PLATFORME	PC, Mac

ALTERNATIVNO

ALPHA CENTAURI
Jedini pravi nastavak Civilizationa, ova je strategija smještena u SF setting. Naročito je zanimljiva zbog opširnog i detaljnog karakteriziranja sukobljenih strana i njihovih međusobnih razlika.

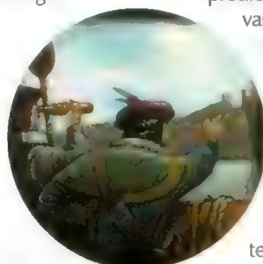
CIVILIZATION 2
Ova je igra tematski donekle slična Imperialismu 2: ako ništa drugo, obje se odvijaju na Zemlji.

U posljednje smo vrijeme suočeni s velikim povratkom turn-based strategija čiji su najizrazitiji predstavnici dosad bili Alpha Centauri i Heroes of Might and Magic 3. Dosad? Da! Suprotno svim očekivanjima, dočekali smo još jedan važan događaj na strategijskoj sceni ove godine.

Igra vas stavlja u ulogu vladara jedne od šest najutjecajnijih europskih nacija u doba ranog 16. stoljeća. Cilj vam je učiniti svoju naciju najvećom i preuzeti kontrolu nad više od pola teritorija Europe. Da biste to postigli, neće biti dovoljno domaće osvajanje i razvoj industrije, morat ćete otkriti Novi svijet te uspostaviti kontakt i trgovinu s ondašnjim domorocima, kolonizirati novi kontinent i iskoristiti ga na način koji će najviše koristi donijeti matičnoj zemlji.

KOLUMBO NIJE SAMO CIGARETA

Prije svega, preporučljivo je odigrati izvrstan i opsežan tutorial podijeljen u 19 koraka gdje će vam u cijelosti biti predstavljeno sučelje i način igranja. Prije početka prave igre možete izabrati pravu, europsku, ili slučajno generiranu igraću kartu na kojoj ćete započeti igru. Izbornici su dizajnirani vrlo zanimljivo i neobično, poput onovremene radne sobe (tako smo nešto vidjeli u Pirates Goldu). Sučelje je, pak, ne samo privlačnog dizajna, nego i iznimno funkcionalno i pregledno. Sama je igra organizirana poput složenijeg Civilizationa 2. Počinjete na karti svoje zemlje koja je gotovo potpuno neobrađena. Morat ćete izgraditi farme, rudnike, industriju i sl. te sve to povezati cestama s glavnim gradom i pomorskim lukama. Tako ćete početi skupljati resurse koji su vam potrebni za izgradnju moći. No, morat ćete itekako paziti jer sve što učinite, bila to gradnja cesta ili industrije, novačenje vojske ili radnika, oduzima resurse. Ako ih ponestane, morat ćete trgovati s drugim nacijama ili domorocima, koji mogu ponuditi robu nepoznatu i cijenjenu u Europi. S trgovinom se razvija i diplomacija. Jednom kad izgradite trgovački konzulat u nekoj zemlji, moći ćete izgraditi ambasadu, a nakon toga sklapati saveze s drugim zemljama i poslije im ljubazno predložiti da se priključe vašem kraljevstvu. Doći će i do ratova, bilo s domorocima, bilo s vašim suparnicima. Postoji velik broj dosta dobro razrađenih vojnih jedinica koje se razvijaju usporedno s tehnologijom. Naime, budući da se igra odvija u vremenskom rasponu od 16. stoljeća pa sve do industrijske revolucije, apsolutno je nužno razvijati svakovrsnu industriju, pa tako i vojnu, a to je izvedeno na način gotovo identičan onom u Civilizationu (2). Za igru je vrlo važno to što je omogućen vrlo visok stupanj prilagodbe željama korisnika. Nivo težine je potpuno varijabilan, s određivanjem stila razmišljanja AI-a, a mnoge je dijelove igre moguće potpuno prepustiti računalu. Mora se priznati da je u usporedbi s Imperialismom postignut nevjerojatan grafički napredak, ova igra sada izgleda jednako dobro kao i svaka važnija turn-based strategija.



Ako su Alpha Centauri i Call to Power nasljednici Civilizationa, ovo je onda jedini pravi nasljednik Colonizationa!

Zvuk i glazba su također vrlo profesionalni. Sve u svemu, očito je mnogo truda uloženo u izradu ove igre.

Ovdje je riječ o jednom uistinu kvalitetnom naslovu te nitko neće žaliti novca izdvojena za nj. Svaki je aspekt igre pomno razrađen do najsitnijeg detalja. Kompleksnost i slojevitost ove strategije koje se konstantno povećavaju vašim napredovanjem kroz igru otkrivajući nove tehnologije i industrije te komplicirajući diplomatske i trgovačke odnose i njena prilična težina možda je ne čine naslovom stvorenim za ležerno igranje, ali će se svakom ozbiljnijem igraču zasigurno svidjeti. Zapravo, njena je jedina mana (što mnogima vjerojatno neće smetati) što nema jasno diferenciranih sukobljenih strana, što bi, naravno, vodilo do nekog oblika priče - ovako se strane razlikuju samo po veličini teritorija. Za kraj još jedna zanimljivost: ova igra u istom obliku (dakle, isti CD-ROM) radi i na Macu i na PC-u. ◀

OCJENA

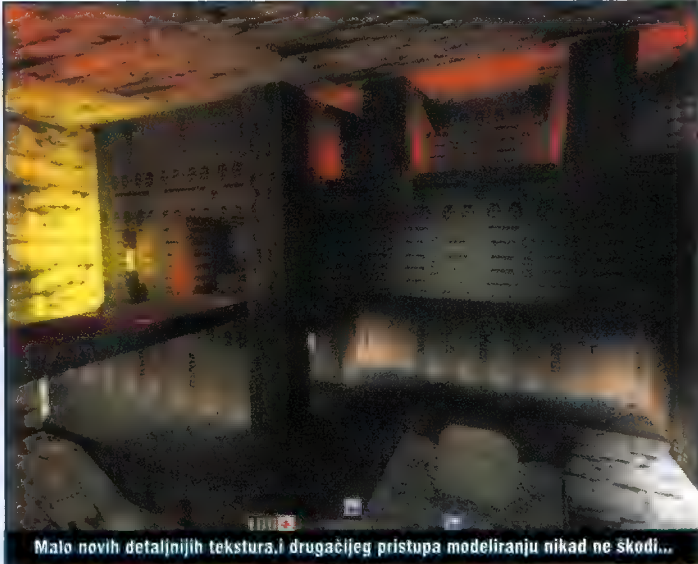
Iako ovoj igri možda nedostaje površinski sjaj i glamour jednog Alpha Centaurija, riječ je o besprijekornoj turn-based strategiji bez ozbiljnijih mana.

90%

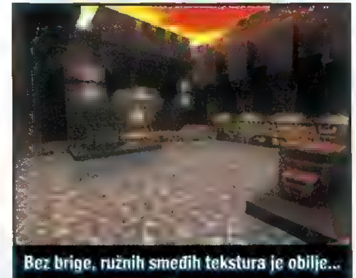
QUAKE 2 QUAD DAMAGE

Može li Quake 2 dodatak izmusti još jednom Lovu igračima?


Letece beštije se pojavljuju i u missin packovima


Malo novih detaljnijih tekstura,i drugačijeg pristupa modeliranju nikad ne škodi...


U žaru borbe...


Bez brige, ružnih smeđih tekstura je obilje...

Ovakav paket bio bi daleko uspješniji prije 6 mjeseci!

INFO

PROIZVOĐAČ	ID Software, Xatrix ent. ROgue
IZDAVAČ	Activision
MIN. KONFIGURACIJA	Pentium, Voodoo, 32 MB
NAŠA PREPORUKA	P2, V2/TNT, 64 MB
3D PODRŠKA	Open GL, GLide
MULTIPLAYER	LAN, internet, modem
PLATFORME	PC, PSX

Pred nama je izlazak sljedeće generacije FPS-a, a na recenziranje nam je iz Activisiona stigao najnoviji Quake 2 paket. Riječ je o kompilaciji svih službenih Quake 2 dodataka iliti mission packova.

Dobivši ovaj mission pack, pomislih samo jedno: žele izvući još malo love od igrača. U paketu su 4 CD-a koji sadrže originalni Quake 2 (zakrpan na najsvježiju verziju), mission packove 1 i 2 (The Reckoning i Ground Zero) i CD s dodacima za mrežno igranje: Netpack Extremities.

NEKOĆ DAVNO...

...ovaj bi paket bio vrijedan svoje težine u zlatu, no sada, kada se igra Arena na stotinama servera diljem svijeta, mislim da je pomalo ugasla želja za Quakeom 2. Ipak, ukratko ćemo vam predstaviti sadržaj paketa...

THE RECKONING – je prvi službeni mission pack, i to prilično loš. Iako nudi neka nova oružja i ponekog novog neprijatelja, nije ni upola zabavan kao Quake 2. Opet Stroggos. Opet ste član elitne postrojbe marinaca i zasad je jedina razlika između originalne igre i njega u tome što vam je kapsula zakazala zbog bliskog susreta s komadom smeća zaostalog u orbiti planeta. Razdvojeni ste od kolega i ostavljeni na milost i nemilost starih Strožana i pokojeg novog kripla. Zamjerka je išla dizajnu mapa... Xatrix Entertainment, koji stoje iza ovog mission packa, jednostavno se nisu mogli mjeriti s ID Softwareom. Još jedna velika greška Reckoninga bila je što se pojavio paralelno s Unrealom koji je pobrao svu slavu u tom razdoblju.

GROUND ZERO - daleko je uspješniji. Iako je maštovitost priče nula (gotovo identična kao u Quakeu 2), GZ predstavlja ugodnu zabavu. Ground Zero ispravlja mnoge Quakeove nedostatke čineći ga prilično zabavnijim od originalnog naslova. Igra za jednog igrača odvija se na 14 golemih i novih karti. Sve se vrti oko velikog i novog oružja. Vaša je zadaća naći ga i uništiti. Na tom putu morate proći rudnike, kanalizacije, gradilišta i slične lokacije koje objašnjavaju uporabu ružnih paleta boja na koje smo navikli u Quakeu. Multiplayer kartama je posvećena velika pozornost! Iznimno su velike i prepune sitnih elemenata koji će vam učiniti deathmatch zanimljivijim (zakloni, mjesta za zasjedu...). Tu je i pokoje novo oružje, malo ispoliranog Q2 enginea, i sve skupa prilično dobro funkcionira. Grafika je ostala manje-više ista. Nove teksture nisu ništa drugačije od onih ružnih na koje smo navikli u Quakeu 2. Tu i tamo napravljene su zgodne stvarčice koje tjeraju Q2 engine do granica, npr. efekt stroboskopa pred kraj igre. Zgodna stvar su i mnogi aktivni elementi na kartama, npr. veliki zupčanici u rudnicima, eksplozivni kristali itd., dok će mrežni igrači biti nagrađeni mnogim novim oružjima i korisnim sitnicama. Sve u svemu, GZ je daleko bolji od Reckoninga. NETPACK 1 : EXTREMITIES predstavlja CD prepun različitih dodataka za Quake brižljivo odabranih i uredno posloženih za najlakšu moguću instalaciju. Iako se iz naslova može zaključiti da će Netpacka biti još, nekako sumnjamo u to.

KOME OVO KORISTI?

Jednostavno ne možemo zamisliti kome je namijenjen ovaj prozvod. Možda onima koji nikada nisu čuli za Quake 2 niti ga igrali. Ili možda nekom strastvenom igraču Quakea koji je dosad igrao na piratskoj kopiji i dobio napad savjesti?

Patrik Pencinger

OCJENA

Vrijedi izdvojena novca, odličnog je sadržaja, ali je stigao prekasno.

85%

ZOLA

Veleprodaja
Trg senjskih uskoka 8/I
tel. (01) 6552-727
fax (01) 6529-248

ZOLA Trgovina 1
Nova cesta 115
tel. (01) 3095-153
fax (01) 3094-583
trgovina1@zola.hr

USKORO!
ZOLA Trgovina 2
Trg senjskih uskoka 8
tel. (01) 6552-727
fax (01) 6529-248

Detaljan cjenik potražite na Hackerovom CD-u

NOVO! TRGOVINA PUTEM INTERNETA · www.zola.hr · YAMAHA, SAITEK, LMP

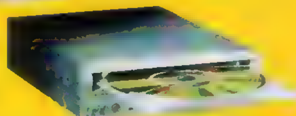
HACKER CLUB **POPUST 5%! ZA IGRE U BOXOVIMA 10%!**

HEWLETT PACKARD
EPSON





YAMAHA



GVC



3Com USRobotics

HEWLETT PACKARD
EPSON
Panasonic
Canon
LEXMARK
FUJITSU
XEROX



LOGITECH



Microsoft





SAITEK
LMP
Genius

SAITEK
Microsoft
LMP

PC IGRE ...



EDUKATIVNI CD:

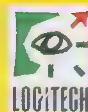
PlayStation LMP



IGRE i KONZOLE
MEMORIJSKE KARTICE
DUAL SHOCK KONTROLERI
VOLAN DUAL FORCE
STEERING WHEEL S PEDALAMA

Genius





Microsoft

YAMAHA	
YAMAHA WAVE FORCE 192XG SOUND CARD	499,00 kn
YAMAHA WAVE FORCE 192D SOUND CARD	758,00 kn
YAMAHA CRW 4416S SCSI INT.	2745,00 kn
YAMAHA CRW 4416SX SCSI EXT.	3658,00 kn
YAMAHA CRW 4416E EIDE INT.	2745,00 kn
YAMAHA YSTM 100	1504,00 kn
YAMAHA YSTM 20DSP	618,00 kn
YAMAHA YSTM 25	848,00 kn
YAMAHA YSTM 5	625,00 kn
YAMAHA YSTM 15	550,00 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR 79	1100,00 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR 195	1574,00 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR 225	1969,00 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR DJX	3149,00 kn

HEWLETT PACKARD	
HP 420 C	1100,00 kn
HP 695 C	1577,00 kn
HP 710 C	2177,00 kn
HP 1100 LASER JET	3658,00 kn
HP 1100A LASER JET / SCAN / KOPIRNI STROJ	4697,00 kn
TINTA, PAPIRI, RIBONI, TONERI	na upit

MICROSOFT	
MS JOYSTIC SIDEWINDER STANDARD	289,00 kn
MS SIDEWINDER FORCE FEEDBACK	1399,00 kn
MS TRACKBALL	850,00 kn
MS WHEEL MOUSE	240,00 kn
MS INTELLIMOUSE USB	606,00 kn
MSGAME PAD	415,00 kn

3COM US ROBOTICS	
MESSAGE V90	1599,00 kn
SPORTSTER V90	1350,00 kn

THRUSTMASTER	
TOP GUN	399,00 kn
FORMULA SPRIN VOLAN S PEDALAMA	753,00 kn
RACE 3D GAME PAD	299,00 kn

I-OMEGA	
ZIP DRIVE EXT PARALELNI PORT	1198,00 kn

MEDIJI	
DISKETE 3,5" + PVC BOX	30,00 kn
CD SKC (spindle)	10,50 kn
CD KODAK	17,00 kn
CD MITSUI	17,00 kn
CD TRAX DATA u omotu	16,00 kn
CD TRAX DATA	17,00 kn
CD RICOH	17,00 kn
ZIP 100Mb	99,99 kn
CD VERBATIM	17,00 kn
CD TDX	17,00 kn

EPSON	
EPSON STYLUS 440	1458,00 kn
EPSON STYLUS 640	1948,00 kn
EPSON STYLUS 740	2468,00 kn
EPSON STYLUS PHOTO 700	2073,00 kn
TINTA, PAPIRI, RIBONI, TONERI	na upit

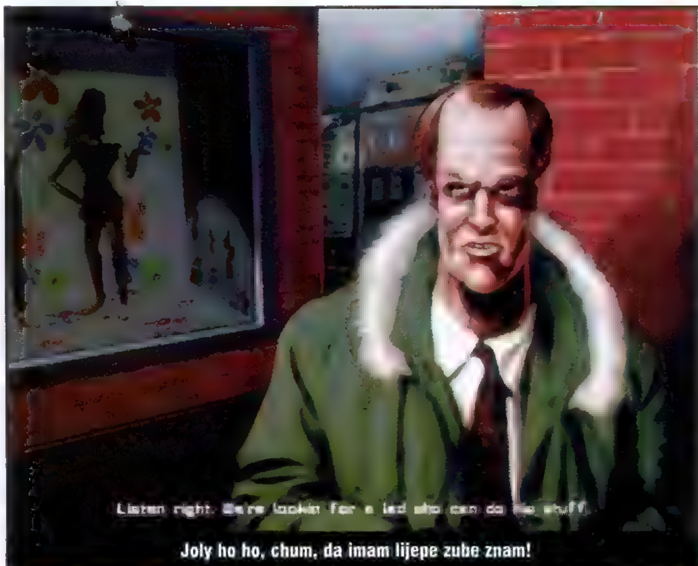
U cijene je uračunat PDV.

ROBU ŠALJEMO POŠTOM, POUZEĆEM

EPSON HEWLETT PACKARD FUJITSU YAMAHA Panasonic Microsoft COMPAQ Canon

GTA - LONDON

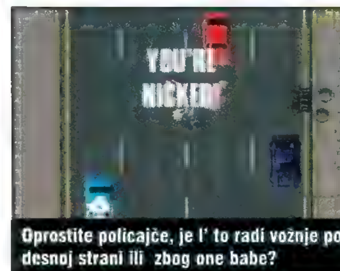
Ljudi, pa ovo je samo igra



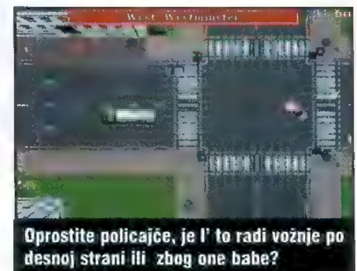
Joly ho ho, chum, da imam lijepe zube znam!


Isuse, brzo pozovite Hitnu! Lupio sam se u volan kad sam zgazio ovu budalu!


Marš van iz tog busa, ja ću im priuštiti pravu turističko razgledanje!.



Oprostite policajče, je l' to radi vožnje po desnoj strani ili zbog one babe?


Oprostite policajče, je l' to radi vožnje po desnoj strani ili zbog one babe?

INFO

PROIZVOĐAČ	ASC games
IZDAVAČ	DMA design
MIN. KONFIGURACIJA	P 166, 16 MB
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 MB, 3Dfx
3D PODRŠKA	3 dfx
MULTIPLAYER	Lan, modem
PLATFORME	PC

Grand Theft Auto. Ah, to su bila vremena... Doba kada smo mirne duše mogli gaziti nevine bakice i njihove pudlice po zagrebačkim ulicama i križanjima a poslije se braniti ludilom i za sve okriviti demonski DMA design pod čijim smo utjecajem radili te diabolije. Bili su to dani masovne histerije, ulica prepunih krvi, podivljalih srednjoškolaca s bijesom u očima koji su sjedili za volanom auta kojima je pisala "smrt" na braniku. Ludilo, anarhija, kaos, kraj civilizacije kakvu poznajemo!!! Barem su tako nešto predviđali protivnici i cenzuraši te jedinstvene igre koja nije bila ništa drugo doli bezazlena zabava u kojoj je igrač mogao ispucati svoju ljutnju i višak energije. Bolje tako, nego susjeda sjekirčetom po čelu, zar ne? No, pošto većina nas koji rabimo mozak nije potpala pod takvu kvazimoralnu kampanju, GTA je opstao, zaobišao sve cenzure i trajno se naselio u naša srca (i hardove).

Eto, danas, godinu-dvije od pojave originala, škvadra iz DMA designa ponovno nam dokazuje da se ne boji ničega i nikoga na najbolji mogući način; izradom mission diska s hrpom novih vozila, potpuno novim gradom i naravno, hordama friških pješaka-namjernika koji uz 30 novih misija s nestrpljenjem iščekuju vaše vruće kotače! GTA London, za razliku od američke urbane džungle iz originala, igrača smješta u London 1969 godine.

Kraljicu Majku bi strefio herc

Iako je to godina kada većina nas još nije bila ni u planu (kako i bi kad su nam "starci" stalno bili haj!), zbog specifične i svima dobro poznate subkulture šezdesetih, predstavlja odličan izbor za malo cestovnog klanja. Čim pokrenete GTA London, dočekat će vas tipični bondovski (ili powerovski) štih, posebice u vidu oštrog cockney naglaska, miljama dalekog od američkog kaubojskog razvlačenja. Cijela paleta britanskih vozila (minni moris, londonski busovi itd.) uz neke tipične londonske lokacije (London Bridge, kraljevska palača i sl.) vjerno će vam dočarati vrijeme konzumiranja LSD-a, marice i barbiturata. Stoga će vam sve u početku biti vrlo atraktivno i friško, no nakon pet minuta shvatit ćete da se, osim vanjštine, ništa bitno promijenilo nije. Koncept igre je isti kao i prije; idi do telefona i preuzmi zadatak od lokalnih kriminalaca, ukradi par automobila, uljepšaj cestu crvenom bojom, završi posao pa sve "jovo nanovo". Usto, ostali su i svi prijašnji problemi; scroll je i dalje trzav, osim ako ne maknete frame limiter, gdje je pak igra prebrza i neigriva, GTA još uvijek radi u 3DFX DOS only modu i da dalje ne pričam. Zbog svega toga, ovaj mission pack djeluje plitko, no ako uzmemo u obzir da ovo nije nastavak niti nova igra (bit će i toga!), to nas ne bi trebalo previše obeshrabriti. Stoga, ako ste obožavali GTA, ovaj dodatak bi vas mogao strašno obradovati, no ako vas smeta zastarjeli igraći engine i želite biti u toku sa suvremenijim ostvarenjima, Carmaggedon2 bio bi vam bolji izbor. Ipak, britanski auurghhovi, eeeeekovi i krkrljovi ponekad djeluju još slasnije od onih američkih. 'Ko voli, nek' izvoli.

Krešimir Lauš

OCJENA

Ništa posebno, no ako žudite za novim GTA radostima, ovo je najbolji izbor.

76%

MONTEZUMA'S RETURN

Volite li Indianu Jonesa, morate odigrati ovu igru


Nailazit ćete na svakakve prepreke, ali negdje u blizini uvijek se nalazi i rješenje


U borbu ulazite goloruki


Grafika doista stvara specifičnu atmosferu


Nije mi jasno zašto slika nije full screen


Borit ćete se s različitim bićima i životinjama

Volite li istraživati mistične krajeve, Max Montezuma čeka na vas

INFO

PROIZVOĐAČ	Utopia Technologies
IZDAVAČ	Take 2
MIN. KONFIGURACIJA	P 133, 16 MB, 4 MB grafička
NAŠA PREPORUKA	P166, 32 MB, 3Dfx
3D PODRŠKA	Direct 3D, Glide
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

Ako ste osoba istraživačkog duha i avanture su vam omiljena vrsta igara, Montezuma's Return će zacijelo naći mjesto u vašoj zbirci. A ako ste igrali i prvi nastavak, Montezuma's Revenge, i sami znate da se tu ima što vidjeti.

Zovete se Max Montezuma, veliki ste pustolov i istražitelj koji je odlučio saznati sve o misterioznim Astecima. Naravno, na tom ćete putu naići na začarane neprijatelje, ali i na prijatelje koji će vam pomoći, između ostalog, otkriti tajnu povezanost Asteka s jednom izvanzemaljskom rasom. Zaplet je tu, a sad recimo koju i o samoj igri.

Jedino oružje koje posjedujete je baterijska svjetiljka, a iz svakog se sukoba morate izvući samo tučnjavom. Doduše, vaša glavna zadaća nije tučnjava, nego rješavanja zagonetki i skupljanje blaga. Iako postoji (samo) osam nivoa, oni su prilično opsežni pa će vam možda trebati i po nekoliko sati za jedan, ovisno o tome odlučite li na svakome od njih pokupiti 100 % blaga i osvojiti jedan od devet bonus nivoa, tako da, kad se sve zbroji, imate dosta posla. Ako ste neki nivo završili a da niste na njemu obavili sav posao, poslije se možete vratiti i popraviti sve propuste. Malim nedostatkom smatram nemogućnost snimanja pozicije kad to sami poželite, autosave to čini umjesto vas. Budući da imate samo dva života koja baš i nije teško izgubiti, koji put će vam se dogoditi da zbog male greške ode u nepovrat i sat-dva igranja, a počinjanje iznova može biti vrlo frustrirajuće. Ali zbog visoke igrivosti i privlačnosti, oni dobrih živaca mogli bi itekako uživati. Vaš će užitak u igri biti znatno veći posjedujete li 3D ubrzivač jer će tek tada sasvim solidna grafika doći do punog izražaja. Igru možete vrtjeti i bez takve hardverske podrške, ali neće izgledati odveć impresivno. Mnogo je truda uloženo u stvaranje specifične atmosfere u igri, što se ponajprije očituje u samom dizajnu nivoa, a glazba u pozadini donosi vizualnom doživljaju još jedan plus.

Pogledom iz prvog lica pratit ćete sve događaje oko sebe, iako, moram priznati kontroliranje kretanja nije baš najspretnije riješeno, pogotovo zato što bez dosta uvježbavanja ne možete znati gdje vam se u kojem trenutku nalaze noge i možete li se iz određene pozicije popeti na neki kamen ili ne, a posebno iritira način na koji plivate jer se krećete jako, jako sporo. Ali, i to se da preboljeti. Ako zaigrate ovu igru i ona vam se svidi, najvjerojatnije ćete je i završiti jer je prilično zarazna. Pogotovo uz 3Dfx karticu.

Kristina Jeren

OCJENA

Igrivo i privlačno imate li 3Dfx

80%

FISHERMAN'S BAIT

PlayStation RECENZIJA

Nakon prošlomjesečnih zanimljivih "lovačkih" naslova za PC, odlučio sam pogledati i jedan za Playstation. Nisam se trebao ni truditi



Evo ribe - već u prvoj sekundi ribolova

INFO

PROIZVOĐAČ	Konami
IZDAVAČ	Konami
PODRŽANI HARDVER	Mem. card, Dual Shock, Analog. kont.
MULTIPLAYER	Split screen
PLATFORME	PSX

Kao prvo, tko uopće želi igrati simulaciju pecanja? Neki stariji gospodin koji je u svojoj mladosti (od 45 godina) šetao do Save, a sada ne može jer ga izdaje srce? Možda jedino on.

Zašto? Ta igraju se različite simulacije lova na jelene, ptičurine i slične životinje? Zato što ovo i nije simulacija u pravom smislu riječi. Naime, nema onog osjećaja pecanja ni mirne atmosfere riječnog sumraka, nego se sve svodi na arkadno izvlačenje ribe iz vode.

Evo kako to izgleda: odaberete način igranja (možete igrati turnir ili se čak natjecati s prijateljem, no pitanje je gdje ćete naći nekoga tko bi na to pristao), a zatim mjesto uz jedno od četiriju različitih jezera (no ne možete proizvoljno odabrati mjesto, nego samo neko od već određenih), potom birate mamac (iz "široke" ponude od 7 različitih meki) i bacate udicu. Ubrzo riba zagrize, vi pritisnete DOLJE da je zakačite, te je tipkama O i KVADRAT izvlačite na obalu. Da sve ne bi bilo prejednostavno, najlon može biti napet i pući, pa treba malo popustiti prije nego se to dogodi - i to je sva napetost u igri. Ribe stalno grizu bez obzira kakav ste mamac odabrali pa se igranje svodi na izvlačenje što više riba u što kraćem vremenu. Vaš ulov predstavljat će 6 vrsta slatkovodnih riba, različitih veličina, što vam također donosi bodove. Vašu stručnost komentirat će neki "znalac" ribičije, čiji će vas glas izluđivati. Da je grafika okoliša lijepa, barem bi se divili krajoliku, no ni tu se momci nisu iskazali. Virtualni dojam popravljaju kratki kadrovi ribe pod vodom koja obigrava oko vaše udice, no teško da tih nekoliko slika zbunjenog šarana može izvući cijelu igru. Začudo, Fisherman's Bait podržava dual shock, pa možete osjetiti trzanje ribe na vašoj udici - zanimljiv osjećaj. Kada sam pročitao da cijela igra vuče korijene od arkadnih strojeva gdje ste, umjesto palice za igru, držali donji dio ribičkog štapa, stvari su počele sjedati na svoje mjesto. Arkadni element je ostao, ali to nije razlog da čovjek kupi ovu igru, zar ne?

Berislav Jozić

OCJENA

Igra koju ćete ostaviti nakon tri ulovljene ribe - dakle, nakon 3 minute igranja.

20%

Ovo se ne može nazvati simulacijom - ovo je zapravo jednostavna arkadna igra

NECTARIS

MILITARY MADNESS

RECENZIJA



Šesterokuti, tenkovi, pa neka netko kaže da ovo ne sliči na Panzer Generala

INFO

PROIZVOĐAČ	Hudson Soft
IZDAVAČ	Jaleco
PODRŽANI HARDVER	Memory card
MULTIPLAYER	Na poteze
PLATFORME	PSX

U današnje vrijeme kombinacija žanrova, osvježenje je vidjeti igru za koju se može točno reći kamo spada. Ovo je pravi primjer da kvaliteta grafike kojiput i nije važna

Volite dobru grafiku? Preskočite Nectaris. Izgled vam nije važan, nego tragate za izazovom kojem ćete suprotstaviti svoj nadmoćni intelekt? Onda je ovo igra za vas.

Proizvod nepoznate tvrtke Jaleco Nectaris je konverzija igre iz 1989. (tako kažu, ja za nju nisam čuo), i grafički je gotovo na razini starijeg brata. Vjerojatno se programerima činilo da je srž važnija od omota. A srž je jednostavna priča o zlom Xenon carstvu koje je napalo Mjesec, a na vama je, kao mladom zapovjedniku, osloboditi ga od osvajača. Strategija? Da, i to u najčišćem obliku. Stil igre bit će poznat svima koji su ikada vidjeli Panzer ili Allied Generala, ili još stariji Battle Isle - jedinice pomičete po bojištu podijeljenom u šesterokute, a borba se odvija na poteze. Kada se dvije neprijateljske jedinice sretnu, o ishodu ne odlučuju spretnost i refleksi igrača, nego snaga napada i obrane jedinica, tip terena te nazočnost dodatnih jedinica jedne ili druge strane u susjednim šesterokutima. Igra je strukturirana tako da borbu vodite po misijama, no nemojte se nadati različitim ciljevima - na sljedeću misiju uvijek prelazite uništivši sve protivničke jedinice ili zauzevši njene baze. Dodatni strategijski element su i tvornice razasute po mapama, u kojima možete proizvoditi nove ili popravljati stare jedinice - to su točke koje treba prvo osvojiti, a tek onda krenuti u pravi napad na naprijateljsku bazu.

Jednostavno sučelje koje omogućuje da ovladate igrom za 15-ak minuta te malen broj elemenata o kojima ovisi pobjeda čine ovu strategiju logički zahtjevnom poput šaha, a kako arkadnih elemenata nema, mogla bi se svidjeti i onima koji ne žele da ih se povezuje s takvim "djetinjarijama" kao što je igranje na konzolama. Ipak, ostaje jedan problem - tehnička dorađenost.

Ne, ne mislim na igranje udvoje - koje je moguće, niti na snimanje pozicije, govorim o grafici i zvuku koji su na razini prvih igara za Playstation - ili čak malo ispod njih. Bojno polje je u cijelosti 2D pa, iako je potpuno pregledno, nema nikakvih detalja ni šarolikosti (no dobro, igra se odvija na Mjesecu, a Mjesec je siv, zar ne?) kao u ostalim igrama. 3D prikaz borbi nije ništa bolji, a zvukovi eksplozija i kretanja jedinica mogu se nazvati samo - bijednima. Da ne bi ipak sve bilo crno, spomenimo glazbu koja odmara uši i djeluje smirujuće da biste što bolje razmišljali, što je osnovno za završavanje ove više od 100 misija duge igre. Ako rabite editor novca, igru možete igrati i duže, no preduvjet je da imate strpljenja i želje slagati vlastite mape.

Berislav Jozić

OCJENA

Iako grafički loš, Nectaris pruža priliku za strategijsko kombiniranje kao malo koja igra na Playstationu.

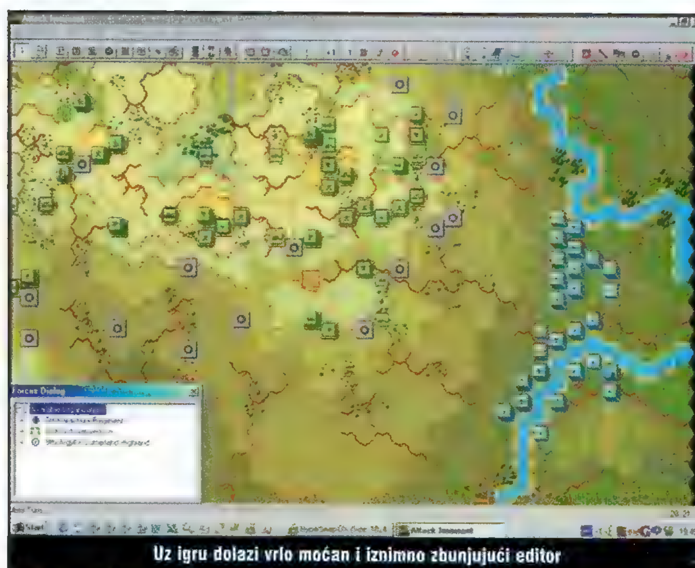
62%

WEST FRONT

Nastavak East Fronta pokazuje znatne popravke, no je li to samo po sebi dovoljno?



Na ovom rubu doista se vidi uporaba heksagona!



Uz igru dolazi vrlo moćan i iznimno zbunjujući editor

Igra koju ćete sa zanimanjem pogledati, igrati kojih pola sata, i potom staviti nešto drugo....

INFO	
PROIZVOĐAČ	TalonSoft
IZDAVAČ	Empire
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16 Mb, 2 Mb graf. kart.
NAŠA PREPORUKA	P166MMXO, 32 Mb, 4 Mb graf. kart.
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	Modem, E-mail, Hotseat
PLATFORME	PC

Najbolja potvrda da ljudi uče na svojim greškama je nedavno pristigla Empireova igra West Front, gdje su ispravljeni mnogi propusti i bugovi iz East Fronta

Kao što i naslov govori, West Front pokriva drugu polovicu europske bojišnice iz 2. svjetskog rata, koja nije bila pokrivena East Frontom. Rabeći poboljšanu inačicu tog enginea, WF pokazuje da su programeri shvatili poruku i ispravili brojne pogreške iz prvog dijela.

West Front nudi veću raznolikost u jedinicama, bojnim poljima i scenarijima od svoje prethodnice. Programeri su htjeli postići i veću kompleksnost igre, što se da primijetiti iz poprilično broja novijih pravila poput amfibijskog i zračnog napada, što omogućuje daleko veću fleksibilnost, ali nužno povlači i daleko teže snalaženje s novim igračima donoseći igri jedan od većih minusa. Naime, igrači koji nisu igrali East Front će se najvjerojatnije izgubiti u hrpi pomalo konfuznih opcija i tek nakon čitanja golemog manuala imati šanse protiv nekog iskusnijeg. Recimo koju i o grafici. Sama igra izgleda prilično lijepo (bojišnica), ali užasno zastarjelo. Jedinice i njihov način kretanja bojišnicom izgledaju kao da je igra rađena za vrijeme 2. svjetskog rata. Bojno polje podijeljeno na heksagone je u nekakvoj 3D izometriji koja bi još mogla proći kod ljubitelja Panzer Generala. Zvuk je podnošljiv, no sve smo to već vidjeli u ovom tipu igara. Igrivost? Ako ste, kao što sam već rekao, veliki ljubitelj PG-a, i nemate ništa pametnije raditi, onda je i ova igra poprilično igriva, no ako ste nekakav veći RTS–fan kojem smetaju heksagoni i animacije kretanja u 2 sličice, igrivost je nikakva. Dinamične kampanje, doduše, malo popravljaju sveukupni dojam, no kako smo u posljednje vrijeme navikli na natprosječne naslove, i od ove smo igre očekivali mnogo više. Inače, što se tiče multiplayera, ova se igra može igrati preko modema, E-maila i tzv. hotseat načinom, gdje se dva igrača naizmjenično tuku na jednom računalu. Tu se još uvijek mogu vidjeti neki sitniji bugovi, ali je obećan i patch za to, tako da će igra u konačnici raditi bez znatnijih grešaka. Iako uz ovu igru dolazi prilično moćan editor, morate proći tečaj da biste shvatili kako radi.

Globalno gledano, igrajući ovu igru, nismo se mogli oteti dojmu da se moglo napraviti i znatno bolje uzmemo li u obzir današnja računala i njihove mogućnosti. Iako još uvijek ima ljudi kojima će se ova igra svidjeti zbog tematike, grafike (možda i zbog heksagona), držimo da ćete svoj mukom zarađeni novac daleko bolje potrošiti kupite li neku suvremeniju igru tipa Close Combat 3 ili Operational Art of War.

Alan Graf

OCJENA

Grafički podnošljiva, no izvedbom daleko iza konkurencije

60%

BOSS RALLY


Tko kaže da snijeg ne može padati u džungli?


It's a rainy day ... hallelujah!

INFO

PROIZVOĐAČ	Boss Game Studios
IZDAVAČ	SouthPeak Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P233, 16MB, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	P233, 32MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct3D, Glide
MULTIPLAYER	LAN, serial, modem, Internet
PLATFORME	PC, N64

Prije dvije godine Kemco je izdao igru Top Gear Rally za Nintendo 64 zaradivši hrpu love na njoj. Potom je uslijedio nastavak te verzija za Game Boy Color. Nadajući se sličnom uspjehu, SouthPeak je odlučio kupiti prava na igru i napraviti koverziju za PC. Kako je Top Gear registrirano ime na Kemco, morali su igri dati novo ime i tako se rodio Boss Rally.

Kao i njezin uzor, Boss Rally je čisto arkadna autoutrka. Ako se volite igrati automehaničara i namještati brojne postavke na autu ne biste li poboljšali performanse za par stotinki sekunde, moram vas razočarati: ovdje ćete moći mijenjati samo tri vrste guma i tri vrste amortizera. Ovo je igra u kojoj možete, ne razmišljajući, uskočiti u auto, stisnuti nogom (prstom) po gasu i uživati u ludoj vožnji. Barem tako kažu u reklami.

Način igre vam je zacijelo poznat. Na početku birate jednu od triju ponuđenih utrka: Championship Mode, Quick Race i Time Attack. Dakako, u početku vam je ponuđeno samo nekoliko staza i automobila, a upornim osvajanjem prvenstava (tj. nabavljanjem šifri) vidjet ćete ih svih šest i čak šesnaest automobila. Vidjevši natpise Fjord i Yotota (tko pogodi prava imena, dobije nagradu), nemojte pomisliti da su u South Peaku nepismeni - samo nisu željeli trošiti novce na licence. Iako su se programeri očito trudili iskoristiti mogućnosti što ih pruža PC s 3D karticom, konačni rezultat nije baš blistav. Još uvijek se vidi da je to konverzija s dosta slabijeg stroja. Grafika nije dovoljno detaljna pa staze djeluju dosta siromašno, pogotovo za sunčana vremena. Kad je magla, kiša ili snijeg, vidljivost je ionako smanjena. Igra bi mogla dobro proći da je, recimo, izašla prije godinu dana, ali danas... Ako niste već odustali, idemo dalje. Zvuk je sasvim solidan, a igra se može pohvaliti i originalnim soundtrackom rock skupine Dragline. Nikad čuo, ali nisu loši. A sad još jedan minus koji bi se možda mogao riješiti i nekakvom zakrpom. Ni inače kompjutorski protivnici nisu neki izazov (pogotovo ako ste prešli Colin McRae Rally), no kad voze po snijegu, i više su nego smiješni - nikad ne ubrzavaju više od 60 km/h. Osjećao sam se kao porsche među peglicama iako smo imali iste automobile. Kad se zasitite umjetne "inteligencije", tu je i odlično podržani multiplayer.

Zaključak je i više nego očit: za ovu se igru ne isplati izdvojiti 300 kuna. Ako imate prijatelja koji ju je već kupio, posudite je i odigrajte malo (nije baš tako loša), a novce sačuvajte za nešto bolje. Valjda će i taj NFS4 uskoro doći.

Mario Bošnjak

OCJENA

Kao što obično biva, konverzija dobre igre na konzoli daje prosječnu igru na piceku.

74 %

LIVE WIRE



Izbjegavajte neželjene goste jer ćete požaliti!


Morate biti brzi i izbjegavati zamke koje će vas čekati iza svakoga ugla


Cijelo vrijeme prati vas prekrasan okoliš, isti je kao da gledate Cartoon Network

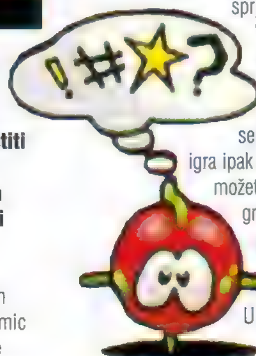
Ako ste obožavali Tetris, ponekad odigrali šah ili se niste mogli odvojiti od Qvirksa, ovo je ono što dugo čekate i tražite.

INFO

PROIZVOĐAČ	SCI
IZDAVAČ	SCI
MIN. KONFIGURACIJA	P100, 16MB
NAŠA PREPORUKA	P166 MMX, 32MB,
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	Modem, Split screen
PLATFORME	PC

Iako nema ni krvi ni pokolja, riječ je o zanimljivoj igri. Jedini i najveći problem je što ćete u ovoj igri morati iskoristiti onih 10 % mozga što ga imate u glavi. No to će, nadam se, većina preboljeti i ipak pokušati odigrati koji nivo ove igre.

Ova se mozgalica može u mnogim segmentima uspoređivati s igrama Atomic Bomberman i Tetris: spojimo li te dvije igre, dobijemo Live Wire. Naravno, da ne bi sve to bilo dosadno i jednolično, dodano je 3D sučelje gdje ćete moći birati i glazbu koja vas prati u novim pobjedama. Tijekom igre ćete prolaziti kroz 50 nivoa obradivši mnoge teme, od Divljeg zapada, svemira ili disko glazbe i glazbe 70-ih, u čemu će vas sprječavati različita "čudovišta" i svakojake zamke među kojima su i one smrtne iz kojih se ne izlazi. Da vam igra ipak ne bi brzo dosadila, možete se umrežiti i odigrati protiv dalekog prijatelja uvećavši tako zadovoljstvo igranja ove igre. U mnogim ćete situacijama pomisliti da gledate animirani film upravo zbog toga jer je na tom načelu ova igra i rađena. Cilj vam je osvojiti sva polja na nivou pa ćete morati biti brzi i s dobrim refleksima. No da ipak igra ne bi bila preteška, imate oružje koje će vam u mnogim situacijama pomoći, ali preporuka je da ga čuvate jer ga nema mnogo.



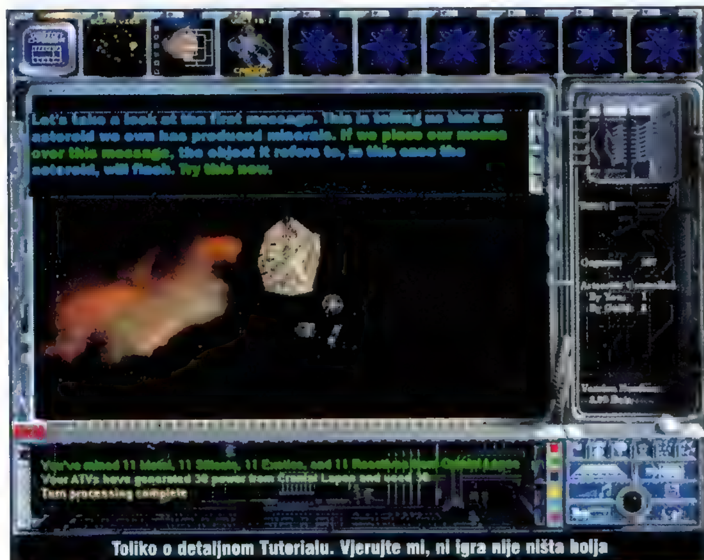
Miroslav Puljiz

OCJENA

Igra je zanimljiva i izvrsno napravljena, ali, nažalost, i pri najlakšem načinu igranja ćete se morati potruditi da biste završili svih 50 nivoa.

71 %

MALKARI


Toliko o detaljnom Tutorialu. Vjerujte mi, ni igra nije ništa bolja

INFO	
PROIZVOĐAČ	Interactive Magic
IZDAVAČ	Interactive Magic
MIN. KONFIGURACIJA	P90, 16MB Ram, 2MB kartica
NAŠA PREPORUKA	P166, 32MB RAM, 4MB kartica
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	LAN, ser. kabel, modem, Internet, E-mail
PLATFORME	PC

Nedavno nam je iz Interactive Magica stigla igra neobičnog naziva i radnje čiji uvod pomalo podsjeća na onaj iz Sid Meierova Alpha Centaurija. Riječ je, naravno, o igri Malkari, još jednoj u nizu svemirskih strategija.

Prije mnogo stoljeća kružio je oko zvijezde Malkari planetarni sustav na čijem je četvrtom planetu – Mestoru - živjela mirna i


Vrlo prosječan izbornik

napredna civilizacija koja se razvijala vrlo brzo i širila kroz sustav uspostavljajući kolonije na susjednim planetima. U međuvremenu, spremao se užas astronomskih razmjera: nova i nepoznata zvijezda s ruba galaksije približavala se sustavu. Znanstvenici su procijenili da će posljedice biti stravične. Zvijezda nazvana Diantos mogla bi čak prouzročiti sudar manjih planetoida, a cijeli sustav postati nepodoban za život. Ljudi su se podijelili na cehove vođene filozofijom i izgradili sefove smještene duboko pod površinom planeta ne bi li ih što više bilo spašeno. Ideja je bila razgraditi ljude u hrpe genetičkih informacija i organske smjese; vjerovalo se da će planet, nakon što prođe zlo, postati ponovno podoban za život i uz pomoć naprednih aparatura ponovno izgenerirati ljude i osigurati nastavak njihovog načina života. Iako je većina aparatura zakazala, nekolicina je ipak preživjela i započela obnovu ili, bolje rečeno, počela iznova. Ostala je jedino mržnja između različitih cehova i sukobi između njih. Jedina nada Malkaria bila je pojava velikog vođe koji bi ih sve ujedinio i time završio stoljetni sukob, te poveo narod Malkaria u bolju budućnost.

Ovdje vi ulazite u igru. Uvod smo opisali tako detaljno samo da bi se vidjele brojne sličnosti sa Sid Meierovom igrom Alpha Centauri, no tu prestaje svaka sličnost s njom. Izbornici su vrlo bogati i kompleksni pa će vam trebati dosta vremena da se snađete u njima. Igra je napravljena u stilu Master of Orion i sličnih igara, ali sa znatno konfuznijim sučeljem koje je trebao izvući jedan osrednji tutorial, a on vas zapravo još više zbuni. Ne znam zašto dobar dio programera misli da kompleksno nužno mora biti i dobro. Igrač očekuje nešto grandiozno, a onda se razočara. Programeri su obećavali da će ova epska svemirska strategija ponuditi dinamičan 3D okoliš, 3D svemirske bitke, jedinstven način dizajniranja brodova, podršku za 40 ljudi preko multiplayera i vrlo detaljan tutorial. Ukupno gledano, Malkari gotovo da nije vrijedan opisa, ali dužnost nam je upozoriti vas na ovakve propuste koje neki optimisti nazivaju igrama. Nadajmo se da će u budućnosti biti bolje.

Alan Graf

OCJENA
Ova igra najbolje pokazuje da solidna priča, iako malo previše podsjeća na Alpha Centauri, ne znači nužno i dobru igru!
31 %

BLAZE & BLADE



Ja bih jednu picu s više paradajza, a za kompiće porciju ćevapa, može?

INFO	
PROIZVOĐAČ	THQ
IZDAVAČ	THQ
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32MB RAM, 3d kartica
NAŠA PREPORUKA	P233, 64MB RAM, 3d kartica
3D PODRŠKA	Direct3d, Voodoo, ATI
MULTIPLAYER	single screen
PLATFORME	PC

Igre koje dolaze iz Japana nisu uvijek dobre, ali interesantne svakako jesu. I Blaze and Blade je jedna od takvih.

Kod ove sam igre prvo uočio nevjerojatno razrađenu 2d pozadinu, a svi 3d likovi inkorporirani su u jedinstvenu cjelinu savršenog sučelja i igraćeg iskustva. Nadalje, pitam se zbog čega nešto ovakvo, sudeći po uvodu, ne završi kao superrecenzija na dvadeset stranica s ocjenom 120 %. Aha....ovo, dakle, NIJE recenzija za Final Fantasy 7? Zaboravite uvodnik, O.K.?

kod ove japanijade vidljiv je izrutiniziran pristup igri koji se zastrašujuće presijeca u dvije osnovne faze

Blaze & Blade se temelji na zastrašujuće izlizanoj rutini borbe protiv demona koji zbog Bogu neznanih razloga teroriziraju what's-the-name zemlju i, pogodili ste, dolaze u sve većem broju. Vi ćete, kao junak pripravnik, po igraćem defaultu da im bijete majku, završite igru i provedete ostatak mjeseca pitajući se što ste to radili prošla dva tjedna. Igrali nešto drugo, eto što, jer Blejz end Blejd definitivno nije ono što bi vas prisililo da okularne organe usmjerite ka monitoru tijekom nekoliko socijalno-destruktivnih tjedana. Nadalje, ono što se kod ove japanijade može vidjeti je izrutiniziran pristup igri koji se zastrašujuće presijeca u dvije osnovne faze ("avanture" i istraživanja), od kojih je, pogodili ste, jedna gluplja od druge. Naime, kod "avanture" kod maloumnik provodite većinu vremena odgovarajući "da" i "ne" na pitanja koja kao da su namijenjena nadrogiranim kobilama a ne vlasnicima računala. Jedina pohvala kod ovoga je interesantan 3d engine koji u realnom vremenu prati vašeg junaka dok hoda kroz sobe koje jednostavno pate od premalo boja. Can't win'em all, they said.


Idiličan piknik je grubo prekinut naglim naletom zastrašujućeg demona-mrava

Kod ekšn parta glavni lik i njegova tri suputnika, koji ga slijede kao slijepci, hoda mapom na kojoj se neprijatelji spawnaju oko vas, nastojeći vas poslati u vječna lovišta. Zapravo, oni to ne mogu izvesti jer su neopisivo nespretni. Nadalje, u uvodu se pričalo nešto o demonima. U redu, sada mi samo ostaje pristojno upitati: koji biser demonima smatra muhe i žohare? Netko tko dobija plaću za to, eto tko. Krajnja ocjena: nula.

Zapravo, ne znam zbog čega ovakve smeće-igre dolaze na tržište i zbog čega ova nije dobila nižu ocjenu? Možda zbog toga što će netko najvjerojatnije napraviti smeće gore od ovoga. Rest in pieces!

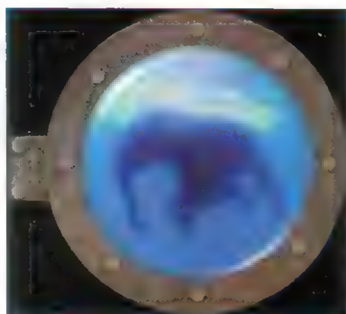
Šućro Ušćumlić

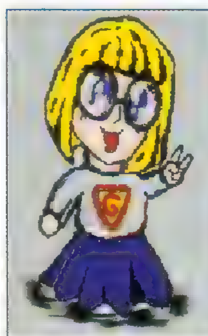
OCJENA
Japanski role-playing okljaštren do krajnjih granica. Ljudi, ako vam se igra nešto takvo, kupite Final Fantasy 7.
35 %

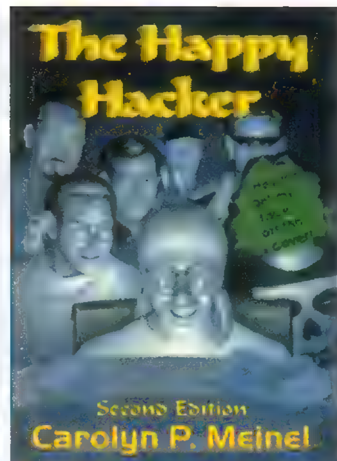
Here we go again

ZDNetovo istraživanje pokazuje da 65,7% web stranica javlja kako će se podatci koje unosite koristiti, što je dobar postotak u odnosu na prošlogodišnjih 14%. Čini se da se popravljamo.

Osnovano je Internet Fraud Council, tj. Vijeće Internet prijevara koje će se, pazi sad, boriti protiv prijevara na Internetu. Oni kažu da će sve kompanije koje ne varaju (?) dobiti njihov "pečat odobrenja". I FBI je pojačao snage otvorivši FBI Internet Fraud Complaint Center, gdje se možete žaliti ako vas prevare na Internetu.
Bivšem britanskom špijunu Richardu Tomlinsonu je skinut site s Geocitiesa, pružatelja besplatnog web prostora. Njega je britanska tajna služba otpustila 1995. pa onda i zatvorila 1997. jer nije poštivao England's Official Secrecy Act, a onda se on pokušao osvetiti putem Interneta. Kako vidimo, nije mu uspjelo.
Čini se da će Jugoslavija biti off-line neko vrijeme. Kako kažu na http://www.beograd.com , vlada SAD-a je naredila prestanak rada satelita koji su služili za povezanost Jugoslavije s Internetom.
Veliki grafički div Corel našao je nekoliko svojih domena hakiranima, za što su zaslužni Team Sploit. Hakeri su osudili napad NATO-a na kinesku ambasadu u Beogradu. Ostavili su i poruku: "Whew. Kada sam čuo vijest o NATO-vom bombardiranju kineske ambasade u Srbiji, mislio sam da se nebo ruši..."
Nove greške u IE-u i Communicatoru su nađene, a tiču se spremanja vaših omiljenih siteova (Favourites/Bookmarks). Georgi Guninski je javio greške BugTraqu. Da ne dužim, ako se kod spremanja u Favourites poslije pozovu s Javom, dolazi do neovlaštenog pristupa lokalnim datotekama i direktorijima.
Novi bug se pojavio i u MS IIS i Site Server programima. Oni po defaultu instaliraju tri asp (Active server pages) stranice koje nemaju postavljenu zaštitu. Bilo koji udaljeni korisnik koji je pročitao dopuštenje i ime datoteka može dobiti podatke o datotekama na serveru pomoću ASP toolsa.
Microsoft je izdao patch za Excel 97 koji ispravlja ranjivost mehanizma koji upozorava na virus. Stoga, navratite na http://www.microsoft.com i pokupite patch.
Dvadeset pet ljudi je dobilo otkaz u firmi Edvward Jones (brokerska tvrtka) jer je koristilo e-mail u nekomercijalne svrhe. Glasnogovornik tvrtke nije rekao o čemu je riječ, nego je samo napomenuo da nije prihvatljivo rabiti Internet u nekomercijalne svrhe.
Svi se sjećamo dvaju virusa koji su uzdrmali kompjutorsku zajednicu, Melisse i CIH-a. SF Gate je objavio članak o autorima tih virusa, Davidu Smithu (Melissa) i Chen Ing-hau (CIH). Makar je CIH destruktivniji od Melisse (CIH obriše sve podatke, tj. pokušava obrisati boot record), autora Melisse čeka do četrdeset godina zatvora, dok su autora CIH-a samo suspendirali sa sveučilišta na kojem je studirao. I gdje je tu pravda?
Svi se mi brinemo za svoje brojeve kreditnih kartica, barem oni sretnici koji ih imaju, ali Microsoft se brine da oni procure u javnost. Internet Information Server (IIS) ima rupu koja omogućava udaljenom korisniku vidjeti sve tekstualne datoteke na serveru koji rabi IIS 4.0.
Napisan je prvi virus za Corel Draw. Momci iz HispaSeca su otkrili prvi Corel Draw virus napisan u Corel Scriptu, skriptnom jeziku koji služi automatizaciji (znači, ponaša se slično kao Word virusi). Datoteka izgleda kao obična CSC datoteka (Corel Script) koja sadrži atribute 32 ili 128.Zato požurite do svojih najdražih proizvođača antivirusnih programa i pogledajte što oni kažu o tome.
FBI je 6. svibnja 1999. uhapsio I-L-a, člana hakerske grupe HcVOrg. U posljednje je vrijeme bio poznat kao član Forpaxe grupe koja se specijalizirala samo za hakiranje vladinih siteova. On i dk su privedeni pod sumnjom da su hakirali preko 45 vladinih siteova. Inače I-L možda znate po hakiranju NASA-inih siteova. Iako se trenutačno priča da su pušteni, ipak bi mogli dobiti 25 godina zatvora.
Autor CIH-a je izjavio da je skoro završio još dva virusa koji bi mogli probiti zaštitu na Microsoft Windows NT platformi i paralizirati sustav. Policija je izjavila kako će morati napraviti premetačinu njegovog stana da bi pronašla te viruse prije nego ih oslobodi. Ja im preporučujem da pokušaju na njegovom računalu.
Richard Smith, predsjednik Phar Lap Softwarea je rekao da Deja News već godinama skuplja podatke o e-mail adresama koje njihov korisnik rabi. Kako to traje već godinama, samo možemo nagađati kolika je to baza podataka.
Pola korisnika Interneta u Singapuru (200000 njih) je svakodnevno skenirano (port


Curch of the swimming elephant


Na geek-girlu možete naći BugTraq



Happy hacker – kako hakirati, a ne prekršiti zakon



gH i HKDD su hakirali site Bijele kuće


Spiljski crteži u cyberspaceu


Podzemlje voli kosture

Kakav treba biti pravi haker?

Prema National Post Online, hakeri su antisocijalni mulci:). Prosječni cyberpunker je bijelac iz srednje klase, star 12 do 28 godina, manjkaju mu socijalne vještine i dolazi iz nefunkcionalne obitelji. Obično nemaju socijalnih vještina i naginju samoći.



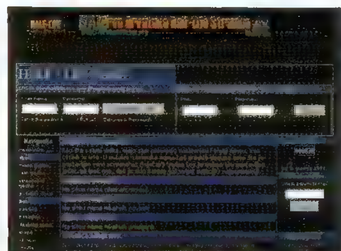
L0pht su otkrili grešku u Microfotovom IIS-u



Ovako izgleda kada vam netko ostavi elektroničku posjetnicu na siteu

scan) od njihovog ISP-a, SingNeta. SingNet je javio da se provjeravala sigurnost sustava koji se spajaju na Internet (tražili su otvorene portove koje rabe trojani), ali da korisnici nisu bili obaviješteni jer bi to samo diglo paniku. Prije mjesec-dva takvo skeniranje je organizirao i HPT, ali je ipak obavijestio korisnike. Jednog Kanađanina možda čeka deset godina zatvora jer je slao prijeteća pisma Billu Gatesu i nekim visokim državnim dužnosnicima. Nakon dvije godine traženja, konačno je uhvaćen - i Bill je odahnuo. U članku o tome navodi se da je rabio softver koji skriva pošiljatelja poruka. Zgodno, ha?
ISP-ovi bi trebali biti pouzdane kompanije koje bi trebale davati pristup Internetu? Malo sutra. Hakerska grupa gH je hakirala svoj ISP www.1688.com . Posebno se ističu time što su našli mnogo warez programa, D.o.S. programa i crackova. MostHateD, član gH, je rekao da su na c:\utility našli sam Nuke program i logove pomoću kojih ISP komunicira s korisnikom. Čudne stvari drže na tvrtkinim serverima.
Pronađena je sigurnosna rupa na Rocketmailu. Ako znate za neki korisnički račun koji je dugo neaktivan, jednostavno se logirajte i uporabite bilo koji password - račun će biti opet aktiviran, ali će sada biti samo vaš.

Hrvatski web



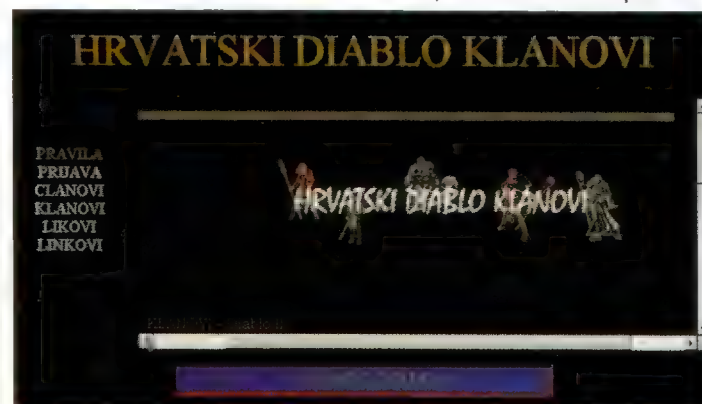
Dobar izvor za svakog Half Life igrača

Svi znamo kako je danas problem oglašavati nešto na Internetu. Tko još može bacati novac na različite bannere i slične stvari? Ali to više nije problem. HVR će se pobrinuti za to.

HVR ili Hrvatska vezovna razmjena je dobro osmišljen način kako da webmasteri pomažu jedni drugima oglašavati stranice, a da pritom ne potroše ni lipe. Po ugledu na strane servise koji se bave besplatnim oglašavanjem s bannerima, HVR je organizirao sličnu akciju, ali orijentiranu samo na Hrvatski web prostor. Kako oni kažu: "Zasigurno ste čuli za servise ovoga tipa u svijetu. Mnogi naši domaći webmasteri obratili su se tim stranim servisima, no ubrzo su primijetili neučinkovitost: siteovi na kojima se prikazuju banneri razasuti su po cijelom svijetu i nerijetko se događa da se vaš banner prikaže na nekoj osobnoj stranici talijanskog emigranta s prebivalištem u Sjedinjenim Arapskim Emiratima koja je smještena na nekom od besplatnih davatelja prostora u Rusiji."

Site s mogućnostima

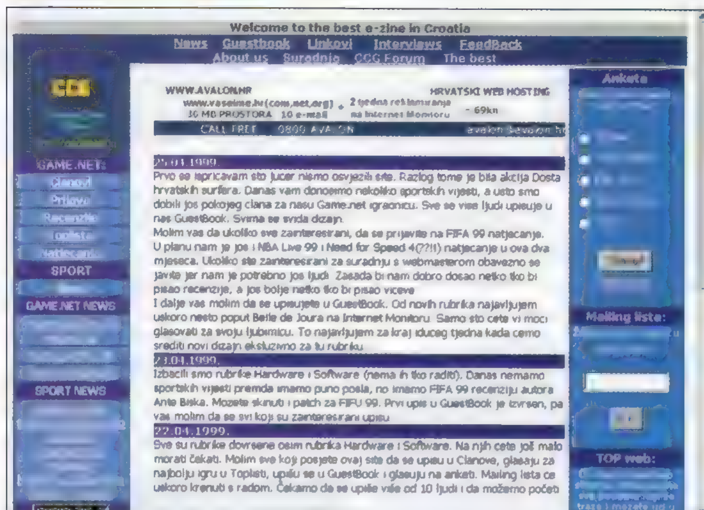
To je sve istina, zato su domaći webmasteri pozdravili otvaranje HVR-a. Kako to funkcionira? Jednostavno, po sustavu usluga. Kada se prijavite, vaš će se banner, tj. reklama prikazivati na web stranicama članova HVR-a, a banneri njihovih stranica na vašem siteu (dakako, ne istodobno). Da ne bi bilo nismo znali, HVR je postavio i pravila koja se moraju poštivati da bi sve funkcioniralo kako treba. Banner mora biti standardne IAB veličine (468 x 60 piksela), u GIF formatu (to znači maksimalno 256 boja) i mora biti manji od 12kb. Kako je riječ o GIF-u, banneri mogu biti statični ili animirani.
Ipak, nakon prijave neće biti svi banneri prikazani jer HVR zadržava pravo na odbijanje i ne prikazivanje odluči li da je sadržaj tih stranica ili bannera neprihvatljiv. Isto tako, banneri ne smiju biti skriveni ili u pop-up prozorima. Ne smiju se rabiti programi ili uređaji koji bi simulirali posjećenost stranica. Ali najbolje je da sami proučite pravila i nakon toga se pridružite HVR odsurfavši na http://hvr.dizzy.hr .Pridružiti se je lako, samo treba ispuniti 5 jednostavnih koraka. Najpovoljniji omjer prikazivanja bannera je sljedeći: ako na vašim stranicama prikažete tri bannera, HVR će vaš prikazati dva puta.
A sada malo o web siteovima posvećenim igrama čiji su vlasnici hrvatski webmasteri. Počet ćemo s Total-Domination stranicom na kojoj možete naći sve što vas je ikad zanimalo o Total-Annihilation seriji igara. Site je dobro organiziran i pruža sve što ima veze s TA tematikom, od Murphyjevih ratnih zakona pa sve do downloada najnovijih jedinica, skinova za WinAmp TA tematike. Obrađeni su TA, Kingdoms, Battle Tactics i Core Contingency. Od nevezanih stvari za TA, tu su različite besplatne



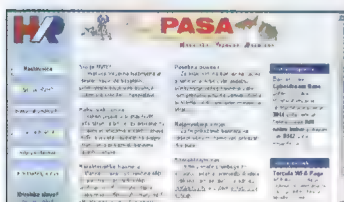
Site posvećen Diablu 2

Hackerova news grupa

U tijeku je glasovanje o tome treba li Hacker dobiti svoju grupu ili ne. Po svim pokazateljima (i broju glasova), Hacker će dobiti svoju news grupu. Dok ovo čitate, možda već postoji hr.mag.hacker. Za svaki slučaj, provjerite ili mi pošaljite mail na h-bomb@iname.com , a u sljedećem broju ćemo vas izvjestiti što se događa. Dotad, sretno surfanje uz niže HiNetove cjene, a skuplje lokalne impulse :)



Kako će promjena dizajna djelovati na sadržaj?



Reklamirajte bez plaćanja


Jako dobar site posvećen TA

igre, primjerice Crazy Cows, igra u kojoj vodite sedam vrsta krava (imate i ninja kravu) kroz 16 nivoa a sve je to besplatno. Ako vam baš TA nije najlakša igra ili stalno gubite u mrežnoj igri, pogledajte taktike i naučite kako se to radi. Ako ste TA fan, obvezno navratite, a kada ste već tamo, otvorite si besplatan mail tipa vašeime@total-domination.com .

Diablo 2 još nije ni izašao a već ima golem broj fanova. Tako i na http://www.come.to/diablo2_news možete naći pokoju informaciju o budućem hitu. Makar nosi naziv Hrvatski Diablo klanovi, prijavio se samo jedan klan u kojem se nalaze samo dva igrača. Problem je slagati klanove za igru koja još nije izašla. Ali dobro, treba početi rano i dobiti predost pred drugima. Isto tako, predstavljeni su i novi likovi u Diablu 2, ali to su sve šture informacije. Treba još dosta raditi na Diablo 2 siteu da bi mogao zasjati punim sjajem.

Prve Hrvatske Half-Life Stranice nalaze se na http://hrvhalflife.tsx.org i nude dosta resursa za Half Life glede mrežne igre. Uz mapu tjedna, tu možete naći i nove skinove za vaš lik (trenutačno je najpopularniji Barneyjev skin).Ako ste obožavatelj Half Lifea, možete skinuti i par desktop tema, Half Life pozadina, a tu je i screenshot tjedna. Ako ste zapeli, postoje cheatovi i walktrough. Dakle, svaki igrač Half-Lifea će naći nešto za sebe.

U broju 45 spomenuli smo CCG (Croatian Cyber Gameroom). Sada su promijenili ime u Croatian Cyber Globe i poradili na dizajnu. Još uvijek se nalaze na http://ccg.avalon.hr. Na početnoj stranici možete naći vijesti iz sporta, a izbačene su vijesti o hardveru i softveru jer, kako kažu, nema ih tko raditi. Zato, dobrovoljci, javite se i pomognite ljudima! Možete se prijaviti za natjecanja u Fifi 99, a priprema se natjecanje u NBA Live 99 i u NFS 4 (?). Na siteu treba još poraditi, mnogo toga ga dijeli od laskavog naziva koji su si dodijelili (Welcome to the best e-zine in Croatia).

Poznato vam je ime Croware? Najvjerojatnije s Dizzyjevog sitea, ali to nije to. Na http://croware.com možete pronaći novi e-zine. Trenutačno je još u izgradnji, tj. neki dijelovi još nisu on-line. Glavni izbornik je sve samo ne izbornik, trebalo bi malo poraditi na njem i "strpati" ga sa strane. Kako webmasteri kažu, kada bude gotov, site će sadržavati novosti, recenzije hardvera i softvera, različite turnire, downloade hrvatskih malih proizvođača (?). Pitanje je hoće li obećanja biti ispunjena. Ostaje nam samo čekati.

Internet tražilice

Ljudi su oduvijek nešto tražili i u većini slučajeva bi to i našli. Pogledajte samo kotač, najveće otkriće, ili drugo najveće otkriće, vilicu za salatu. Danas, kada su pojmovi automatizacija i globalizacija u modi, imamo Internet, veliku bazu podataka u kojoj moramo nešto naći. A to nije lako.

Danas na Internetu imamo mnogo tražilica koje rade svakodnevno da bi nama, krajnjim korisnicima, omogućile ugodnije i lakše snalaženje na Internetu. Imate specijalizirane tražilice koje pretražuju samo određene grane (primjerice, možemo samo tražiti siteove posvećene glazbi), ali nas više zanima ono općenito, jer se ondje najteže snaći. Način na koji rade trebao bi biti jednostavan: upišete riječ i one to potraže. Kako na Internetu ima milijarde dokumenata, nazivi se miješaju i rezultat vaše potrage je nešto sasvim treće.

Da bi vaše traganje bilo uspješno, treba poznavati sintaksu pomoću koje dajete pojam na traženje. Svaka tražilica ima svoju sintaksu, ali se većina njih ponavlja ili postoje samo male razlike. Ako vam se ne da učiti sintaksa, možete jednostavno otići na Advanced search i ondje označiti sve što vam treba. Ali da vidimo od čega se općenito sintaksa sastoji.

Ako tražite neku stranicu koja mora sadržavati više obaveznih riječi u naslovu, stavljate +. Recimo, tražite stranicu koju mora imati u sebi riječi Quake i Romero. Znači, stavite +Quake +Romero i tako ograničite traženje. Ako pak dobijete previše rezultata, možete izbaciti neke pojmove znakom -. Recimo, +Quake +Romero –Daikatana. Pomoću ovoga ste izbacili sve riječi Daikatana iz traženja.

Ako pak tražimo točan pojam, rabimo " (primjerice, "Id creator of Doom").

Ako imamo posebnu želju u kojoj se domeni mora nalaziti stranica, uz ključne riječi stavimo domain. Primjerice, +Quake +Romero domain:hr. Isto tako, možete rabiti link: host: i text:. Text: je korisna naredba jer traži određenu riječ u tekstu stranice, vrlo korisno kad tražite citate.

Postoji još sila naredbi koje možete rabiti, ali ove bi bile najvažnije. Ako vas zanima koje riječi rabi vaša najdraža tražilica, pogledajte to na njihovim help stranicama.

Još treba spomenuti da se mogu rabiti logičke riječi kao AND, OR, NOT.

Kombinirajući sve to, dobit ćete velik "arsenal" riječi i znakova kojima ćete unaprijediti svoje traženje.

Ovo bi bilo ukratko o sintaksi, sada prelazimo u stvarni svijet i njegovu ponudu.

AltaVista

KRALJICA TRAŽILICA

AltaVista je nastala na čudan način, za vrijeme jednog ručka. Troje zaposlenih u DEC's Research labu (Louis Monier, Joella Paquette i Paul Flaherty) razgovarali su o novom računalu Alpha8400 i njegovoj sposobnosti obrađivanja velike količine podataka i traženja u velikoj bazi podataka. Čini se da su ljudi u DEC-u bili fanatici, sačuvali su stare mailove i načinili popis svih mailova tijekom posljednjih 10 godina napravivši pretraživač koji će ih tražiti. To je bio začetak AltaViste. AltaVista je i ime dobila na čudan način. Ispred riječi Vista netko je stavio riječ Alto (od Paolo Alto) na neobrisanoj ploči. U početku se trebala zvati AltoVista, ali zbog greške u pisanju postala je AltaVista, što znači "pogled odozgo".
Danas je AltaVista jedna od najačih tražilica koja se može naći. Pokriva velik dio Interneta, a baza svaki dan raste strelovitom brzinom. Smještena na http://www.altavista.com bit će dobra početna točka svim korisnicima Interneta. Osim što podržava jednostavne potrage, AltaVista ima i napredno traženje, gdje svi oni plusovi, minusi i ostali znakovi dolaze do izražaja. Isto tako, AltaVista se ponosi prvim multijezičnim traženjem, možete birati na kojem će jeziku biti rezultati. Tu je i Babelfish, prvi Internet servis koji prevodi riječi, fraze pa čak i cijele stranice na španjolski, francuski, njemački, portugalski i talijanski. Također, tu je i nedavno pokrenuti Photo Finder koji traga za slikama i Family Filter koji pazi što se ispisuje u rezutatima.
Osim spomenutog, AltaVista nudi i različite mogućnosti unaprjeđenja potrage, ali toga ima previše za pisati - ako ste zainteresirani, pogledajte njihovu help stranicu na kojoj je detaljno objašnjeno koje se riječi rabe kada želimo ograničiti potragu.
Posebno zgodan feature (barem meni) je to da tražeći neki pojam, u rezultatima dobivate mogućnost pogledati postoji li nešto na RealMediji vezano uz tu temu. Ako tražite, primjerice, riječi neke pjesme, možda ćete je moći i poslušati.
Kao što vidite, AltaVista je krcata mogućnostima.

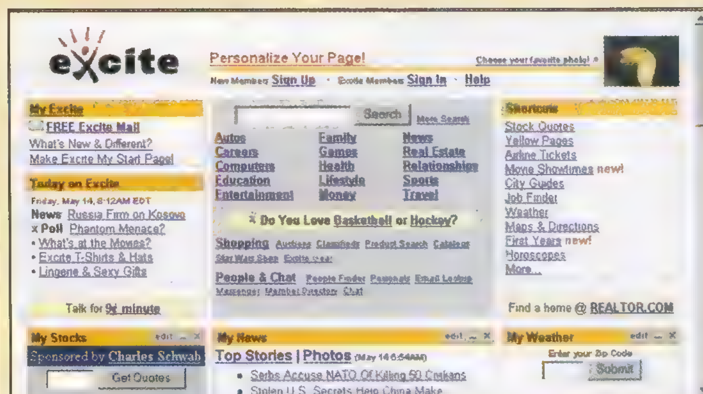


Najbolje od najboljeg

Excite

KAD SE LUDI LJUDI SLOŽE

Excite je, nećete vjerovati, kao i AltaVista začet za stolom (vidite kako hrana dobro djeluje na ljudski mozak). Prva zamisao javila se 1993. (dvije godine prije AltaViste) kada su šestorica ljudi koji su diplomirali na Stanfordu sjedili u jednom meksičkom restoranu u Kaliforniji razmatrajući ideju kako napraviti softver koji bi pretraživao Internet. Zaključili su da će ostvariti taj projekt, ali da neće raditi za velike tvrtke. Tako je i bilo. Otišli su u Stanfordsku knjižnicu i tražili najbolji način kako skupiti i indeksirati informacije raštrkane po Internetu. I tako, dok su petorica radila na Sunovim radnim stanicama, šesti, Joe Kraus, je skratio kosu i krenuo tražiti donatore. Donatori su ih odbijali, čak su dobili pismo odbijanja od tvrtke kojoj nikad nisu poslali molbu (loš dan). Potkraj 1994. dobili su sponzora i onda je sve



Započet uz jelo

krenulo. Otada se Excite nalazi na http://www.excite.com i radi dobro i precizno. Već 1995. Excite Inc. je izdala dva milijuna dionica (17$ po komadu). Danas je firma narasla na 700 zaposlenih, a prihod se mjeri u milijunima dolara.
Danas je Excite poznat stroj za pretraživanje. Svojom velikom količinom podataka, gomilom servisa i mnogim naprednim mogućnostima trebao bi se nalaziti u bookmarku svakog surfera. Kao i AltaVista, podržava napredno traženje, a ima i podservise, primjerice vremensku prognozu, žute stranice, različite mape, horoskop i svu silu toga. Kada vam se početna stranica učita, zabljesnut će vas mnoštvo linkova i opcija. Kad ste već ondje, možete otvoriti besplatni e-mail. Zašto ne?

GoTo

JEDNOSTAVNOST NA DJELU

GoTo nije nastao uz ručak, pa čak ni uz večeru. GoTo je nastao kao odgovor na prenatrpanost Interneta. I sami znate, upišete li neki jednostavni pojam na bilo kojoj Internet tražilici, dobit ćete milijune odgovora koji nemaju blage veze s onim što vi tražite. Kako osnivači GoTo-a kažu, oni su pametni kompjutoraši koji su uspjeli naći način da sve to pojednostave. Prva stvar na njihovom putu je bila kupnja starog pretraživačkog stroja World Wide Web Worma kojem su onda promijenili ime u GoTo.com. Kako oni kažu, to ime ima više smisla (što uopće znači Lycos?!?). Dobro, tražilica nije nastala za vrijeme ručka, ali je logo nastao za vrijeme gozbe.
I tako, na http://www.goto.com se nalazi jednostavni, ali brzi pretraživački stroj koji nema nikakvo napredno traženje niti bilo što drugo. Prva stranica je kakva je. Zna se gdje se upisuje pojam koji tražimo. Rezultati koji se traže dobivaju se trenutačno i s velikom točnošću. Jednostavnost i brzina glavne su odlike ove tražilice. Ljudi iz GoTo-a su uvijek na raspolaganju i pozivaju korisnike da im se obrate zapne li što u traženju da bi što prije mogli popraviti grešku i olakšati traženje u budućnosti. Ova relativno mlada tražilica (osnovana 1997.) svojom jednostavnošću svakim danom dobiva sve više poklonika, pa bi bio red da je i vi iskušate.

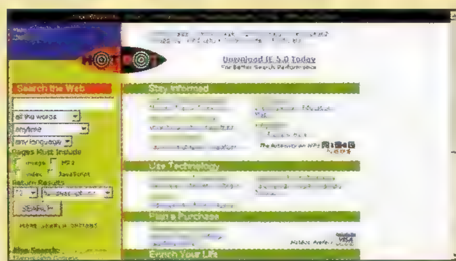


Jednostavnost prije svega

HotBot

DOBRA POTPORA

HotBot nema neku posebnu priču oko nastanka, ali je zanimljivo da ju je osnovao Wired Digital (http://www.hotbot.com) u čijem je vlasništvu i Wired News, jedan od najbojih siteova s vijestima iz svijeta računala, HotWired, često nagrađivan site koji se bavi web tehnologijom i kulturom, WebMonkey, vodeći how-to site, i Suck, koji se bavi nepopularnim mišljenjima o pop kulturi. Iz ovoga vidimo da HotBot ima jaku potporu iza sebe, što ju je i učinilo jednom od najboljih tražilica. Pokrenuta 1996., malo joj je trebalo da je mnogi poznati časopisi proglase najboljom.



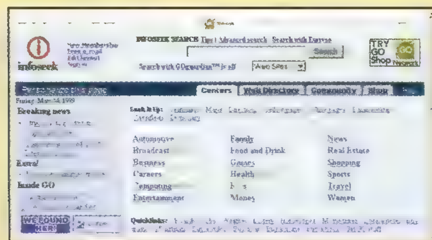
Dio Wired Digitala

U HotBot bazi podataka nalazi se 110 milijuna indeksiranih dokumenata, s tim da se svaka tri-četiri tjedna dodaju novi. Kako je u partnerstvu s nekim vodećim informatičkim kompanijama, ima pristup podatcima koje ne možete naći na webu (različite oglase, dionice, vijesti, poslovne informacije...).
Što se tiče načina traženja, HotBot ima pregršt opcija već na jednostavnoj potragi. Kombinacijom ograničenja kada su nastali dokumenti, količine povratnih informacija, jezikom na kojim su pisani dobivamo točne i pouzdane informacije. Must have u svijetu tražilica.

Infoseek

U SURADNJI S DISNEY KOMPANIJOM

Infoseek (http://www.infoseek.com) je osnovan 1994., ima dosta godina rada za sobom, nekad se penjao, nekada padao, ali je još uvijek tu. Trenutačno je jedan od osrednjih pretraživača. Osnivač Go Networka u suradnji s Disney kompanijom reklamira Go Network kao najbolji i jedini pravi Internet portal koji se danas može naći. Nije baš istina, ali nek' im bude. Kao i veliki dio Internet tražilica, i kod Infoseeka je moguće tražiti na više načina. Počinjete s jednostavnim traženjem, a ako ste nezadovoljni, prijeđite na naprednije i vidite što ćete dobiti. Možete pretraživati i po web direktorijima gdje su već smješteni linkovi po kategorijama.

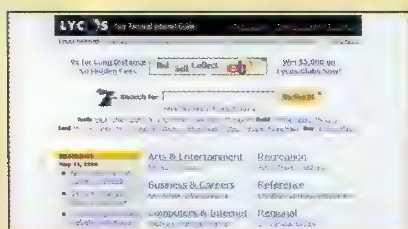


Osrednje

Lycos

OZBILJNOST PRIJE SVEGA

Lycos (http://www.lycos.com), osnovan 1995. ima velike mogućnosti jer svojom Lycos mrežom (Lycos Network) obuhvaća velike siteove kao što su Tripod, Anglefire, WhoWhere, a 1998. je pod svoje okrilje doveo čak i Wired Digital. Kupujući sve te kompanije, posvećivao je veliku pozornost integriranju svih tih "službi" u jedno.



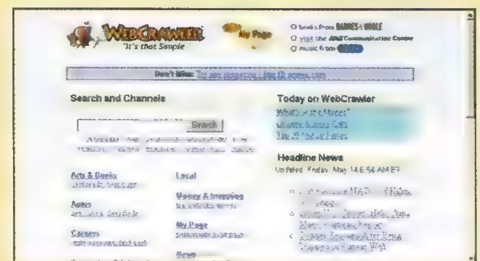
Što uopće znači Lycos?

Tako danas Lycos ima gomilu kompanija, a posljednji njegov podvig bilo je sklapanje ugovora s USA Networks Inc. i Ticketmaster Online - CitySearch Inc. Te tri kompanije i Internet Shoping Network osnovale su kompaniju USA/Lycos Interactive Network koja će postati najveće e-commerce ime na Internetu pa tako i diljem svijeta. Kad sve to zbrojite, možete zamisliti kakvu snagu ima Lycosova tražilica. Jednostavnog izgleda, Lycos pruža sve što možemo poželjeti. Od traženja web dokumenata do traženja mp3-a. Uz jednostavno pretraživanje, tu je i advanced, tako da su pokrili sve što bi vam moglo trebati. Lycos treba iskušati, nećete zažaliti.

WebCrawler

MEĐU PRVIMA

WebCrawler (http://www.webcrawler.com) je jedan od prvih strojeva za traženje. Iz njega su iznikla imena kao što su Lycos, InfoSeek i drugi. Kao i svi dobri proizvodi, počeo je svoj život kao projekt na sveučilištu u Washingtonu prerastavši u komercijalni produkt. Još rane 1994. počeo je sa svojim radom kao mala aplikacija koja je tražila određene dokumente na Internetu. Malo po malo projekt je rastao u pravi pretraživački stroj. 20. travnja 1994. je već imao popis dokumenata sa 6000 servera. U trećem mjesecu 1995. biva kupljen od America Onlinea (AOL). Sljedeće ga godine kupuje Excite, u čijem se vlasništvu nalazi još i danas. Kao nadopuna Exiteu, WebCrawler je još uvijek popularan pretraživački stroj. Bilo bi šteta da je zaboravljen jer ipak je bio prvi.



Prva tražilica

Yahoo!

NAJPOPULARNIJI

Danas najpopularniji pretraživač Yahoo! (http://www.yahoo.com) je počeo kao ideja, razvio se u hobi i na kraju završio kao najprofitabilniji pretraživač. Njegovi osnivači, David Filo i Jerry Yang, počeli su s njegovim stvaranjem 1994. za osobne potrebe. Tijekom 1994. Yahoo je preuređen da poslužuje tisuće ljudi te se preselio na dva servera nazvana "akebono" i "konishiki" (imena dvaju sumo boraca). Poslije udruživanje s Marc Andreesssenom, suosnivačem Netscapea, preselio se na jača računala, što je omogućilo veći protok podataka, a s tim i brzinu. Danas je Yahoo organiziran kao pretraživač, ali i kao Internet katalog. Veliki broj usluga, jednostavnost, brzina aduti su koji su Yahoo pretraživaču osigurali mjesto najboljega.



Najpopularniji pretražitelj

Microsoft Office 2000

Suradnja Hackera i Microsofta Hrvatska se nastavlja : predstavljamo vam Office 2000, dominantni uredski programski paket. Microsoft još jednom dokazuje da je u samom vrhu proizvodnje softvera svojim najboljim Officeom svih vremena!

PIŠE **Patrik Pencinger**

Posljednjih se godina Microsoft Office nametnuo na softverskom tržištu kao najkvalitetnije uredsko rješenje, kako na PC, tako i na Macintosh računalima. Uz konfiguraciju, mnogi će vam trgovci osobnih računala ponuditi i kupnju instalacije Officea, ili barem nekih njegovih sastavnih programa (primjerice, Word). Kada se pojedinac odluči kupiti paket uredskih programa, 99%-tna je vjerojatnost da će se odlučiti upravo za MS Office. Kladim se da mnogi od vas nikad prije nisu čuli za slične uredske pakete tipa Lotus Smartsuite ili Corel Wordperfect Office. Ovisno od verzije, MS Office se sastoji od nekoliko programa, Word, Excel, Outlok (e-mail, news, organizacija), Publisher (DTP), Powerpoint, Acess, Frontpage, koji pokrivaju više-manje cijelu uobičajenu uredsku djelatnost.

Posljednja velika nadogradnja Officea bila je 1997. U vrijeme kad ovo budete čitali, počet će i distribucija nove verzije, ovaj put sa sufiksom 2000, no ako i kupite Office 97 prije toga, dobit ćete besplatnu nadogradnju! Office 2000 je malo zahtjevniji od svojih prethodnika glede sistemskih resursa. Minumum je 189 MB čvrstog diska, Pentium procesor na 75 MHz i 32 MB memorije (čini mi se da većina vas neće imati problema glede spomenutog). Office 2000 je najdramatičnija nadogradnja Officea od njegovog postanka. Dodano je mnogo novih stvari (kada bi ih počeli nabrajati, i 5 stranica bilo bi nedostatno za ovaj opis), svi su programi čvršće povezani, a zamjetna je i snažna internet usmjerenost, što je najvidljivije po tome što sve možete snimiti u obliku .HTML stranice. Dakako, to ste mogli i u prošloj verziji, ali samo u Wordu! Ovaj put stvar radi, primjerice, i u Excelu. Snimljeni dokument u .HTML-u može pregledati svatko tko ima web pretraživač, a vjerujem da je takvih mnogo više nego vlasnika Officea. Povodeći se internetom kao lajtmotivom obnove Officea, znatne promjene doživio je i Outlook, odličan program za manipulaciju e-maila, newsa, rasporeda obveza, adresar itd., a sve skupa je integrirano u proizvod dopadljive vanjštine i iznimne lakoće uporabe. Njegove napredne mogućnosti su na intuitivan način



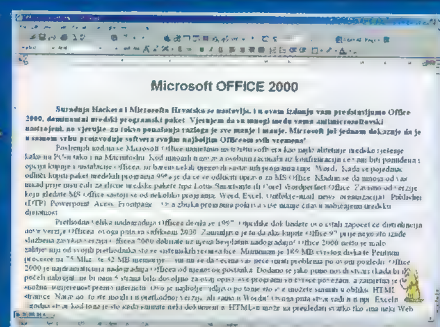
Što je OFFICE 2000?

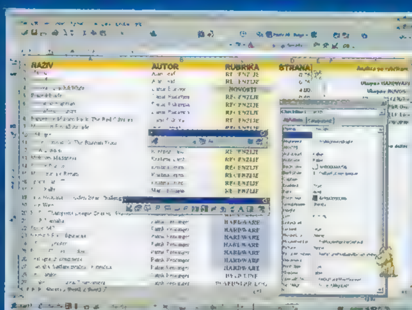


OFFICE 2000 JE NAJNOVIJA VERZIJA NAJPOPULARNIJEG UREDSKOG PROGRAMSKOG PAKETA, SASTAVLJENA OD MNOŠTVA PROGRAMA:

Word 2000

Moćan tekst procesor





Excel 2000

Program za proračunske tablice i analizu podataka

Microsoft

integrirane i u ostale programe Officea. Uzmimo kao primjer Word: napravite neki dokument, u File izborniku odaberite Send To i odaberite, npr., Mail Recipient, Word proširuje svoj osnovni izbornik s opcijama poznatim nam iz Outlooka (znate ono To:, CC:, BCC:, Subject: itd.). Jednostavno ih popunite, stisnite Send, i Word se vraća u svoj izvorni oblik. Naravno, adresu primatelja birate iz baze kontakata kojom se služite u cijelom Officeu. Naravno, sve je ovo bilo izvedivo i sa starim Officeom no proces je bio sporiji i glomazniji. E-mail je na ovaj način integriran u sve Office 2000 programe!

Što dulje rabim Office 2000, sve više primjećujem mnoga poboljšanja. Neka su samo kozmetičke prirode, dok ih većina olakšava i ubrzava rad. Iznenađujuće je kakvih su se sve sitnica sjetili MS-ovi programeri. Primjerice, Open i Save dijalozi su uvelike poboljšani pa je sada daleko lakše i brže pronaći datoteke ili snimiti svoj rad u omiljeni Folder. Također, tu je i zgodan History Folder koji sadrži posljednjih 75 snimljenih dokumenata, radi bržeg nalaženja. Olakšano je kretanje među otvorenim dokumentima pa tako sada svaki od njih ima svoju ikonu na taskbaru. Inače, kad smo kod ikona, promijenjene su i stilski dotjeranije.

Broj funkcija koje nude programi Officea je za novog korisnika jednostavno prevelik, i lako će se izgubiti. Upravo zato dodatno se poradilo na poboljšavanju izbornika s prečacima do najčešće korištenih funkcija. Tako sada na fubu svakog podizbornika postoji mali gumb s opcijom Add/Remove Buttons kojim možemo kontrolirati koje su sve funkcije dostupne na određenoj traci s alatima. U prošloj inačici Worda ovo se radilo pod Tools/Customize, alatom koji je barem red veličine kompliciraniji. Poboljšan je i Clipboard. Sada možete kopirati, rezati i lijepiti do 12 nezavisnih objekata (mogu biti slike, tablice, tekst, kombinacija, html stranice, datoteke...), a fontovi će, primjerice, biti predstavljeni i izgledom i imenom, što uvelike olakšava odabir.

Funkcija na koju su posebno ponosni u Microsoftu je samoodržavanje cijelog Office paketa. Npr., ako slučajno obrišete neke bitne programske datoteke, Office će to sam shvatiti, uputiti se na instalacijsku verziju i sve sam srediti. Zanimljivo je da se određeni dijelovi paketa instaliraju kad su potrebni, i to potpuno automatski. Poželjeli smo, primjerice, promijeniti "pomoćnika", no Office nas nije gnjavio različitim Not Found, Install Manually i sličnim porukama, nego ga je sam instalirano s instalacijskog CD-a bez ikakvog problema. Služeći se Officeom, zamjećujete različite prečice i funkcije do programa koji nisu inicijalno instalirani. Inteligentna instalacija instalirat će njih i potrebne dodatne komponente kada ih budete prvi put željeli rabiti. Nećete više biti dovedeni u situaciju da morate reinstalirati Office zbog neke greške koju ne možete instalirati.



Otklanjanje greške na nekritičnim datotekama vrši se putem funkcije Detect&Repair u izborniku Help, dok se kritične stvari, kao registry unosi provjeravaju svakim ponovnim pokretanjem Officea i stalno se drže u tip-top stanju. Riječ je uglavnom o brojnim sitnicama koje uvelike olakšavaju svakodnevni rad. Npr. odaberete li riječ i klikate na nju desnim gumbom miša, dobit ćete popis sinonima (na engleskom, naravno). Mnogima će biti značajna nova "Click and Type" funkcija koja u Page Layout pogledu na stranicu omogućava da počnete pisati od onog mjesta koje ste označili mišem, pa čak ako je riječ o sredini stranice.

Office 2000 nije svemoćan, neće od vas napraviti superurednog radnika, neće vam oprati šalicu za kavu, niti pospremiti neuredan stol, ali će vam zato u mnogim situacijama pomoći i olakšati život. Pravi je užitak služiti se novim Officeom. A što se tiče onih stvari koje sam naveo da vam Office neće raditi, pričekajte, možda to ubace u sljedećuj verziju...

POMOĆNICI!

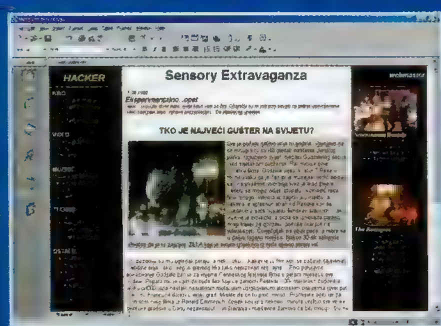
I ova verzija Officea donosi nam pomoćnike! Riječ je o malim animiranim likovima koji čuče u neiskorištenom dijelu ekrana i pomažu vam savjetima, a možete im uputiti svoja pitanja (na engleskom). Ima ih 8, a razlikuju se izgledom i načinom "govora". Clippit je spajalica, default pomoćnik. Tu su još The Dot (nemaštovita crvena točka), F1 robot, zaštitni znak Officea, Einstein, Majka priroda, simpatična mačka Links i psić Rocky, koji nam se najviše svidio pa smo ga zadržali. Pomoćnik je nenametljiv, ali u određenim situacijama zna pomoći. Često će vam davati savjete o različitim prečacima, ili načinima kako neke stvari možete napraviti. Uporabom "pomoćnika" poboljšavate svoje znanje Officea.



Microsoft

Frontpage 2000

Odličan HTML editor



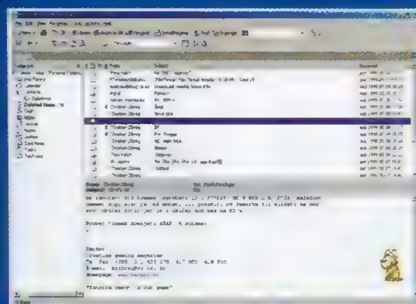
Publisher 2000

DTP program iznimne lakoće uporabe, s mnoštvom predložaka



Outlook 2000

Program za baratanje e-mailom newsima, osobnim rasporedom, kalendarom, kontaktima...



Access 2000

Program za baratanje i stvaranje baza podataka

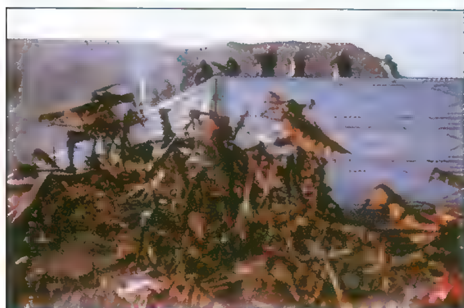
Powerpoint 2000

Program za stvaranje prezentacija

Što se više bliži ljeto, sve će manje biti novih filmova u kinima. Upravo zato cijelu rubriku posvećujemo DVD izdanjima kojih je ovaj mjesec uistinu bilo iznad svih očekivanja, bili smo bok uz bok s većinom europskih zemalja po broju dostupnih i lokaliziranih DVD naslova!

Svemirski vojnici

REDATELJ	Paul Verhoven
GLAVNE ULOGE	Casper Van Dien, Dina Meyer, Denise Richards, Michael Ironside
TRAJANJE	130 min
TIP DISKA	DS-SL (dvostrani-jednoslojni)
ZVUK	Dolby Digital 5.1
SLIKA	2.35:1
IZDAVAČ	Issa film i Video / Touchstone Home Video



O ovom nasilnom i naturalističkom SF filmu mogli ste već pročitati pokoju riječ u Hackeru. Novo tisućljeće donosi sa sobom i novu prijetnju iz udaljenog kutka galaksije, kukcoidnu agresivnu rasu u pohodu na ljudski rod. Ljudsko podcjenjivanje kukaca dovodi do golemih gubitaka ljudskih života i opstanak ljudske rase je doveden u pitanje. Kroz ovo dramatično razdoblje pratimo iz srednje škole izašlu ekipu koja se raštrkala ratištem želeći se osvetiti bubama koje su im razorile rodni Buenos Aires... Karakteristika filma su izrazito naturalističke scene kojih se Verhoven često hvata ne bi li naglasio neke važne momente. Mesa, krvi i iznutrica bit će na vagone. Pregršt akcije obavija dublja priča koja dosta govori o samom ljudskom rodu i jednom mogućem putu razvoja zemaljskog društvenog uređenja. (Sila i nasilje su zakon koji rješava probleme brže i efikasnije od ičega drugog...)

SPECIJALNI SADRŽAJI:

Užas, nevjerojatno, porazno!!! Uz film dolaze samo interaktivni izbornici i pretraživanje filma po scenama. Riječ je o flipper verziji DVD-a koju morate okrenuti usred filma, grrrrrrrrr. Ne bismo se toliko žalili da nismo vidjeli i pregledali Starship Troopers za Regiju 1 koji obiluje dodatnim scenama izostavljenim u završnoj verziji, featurette o specijalnim efektima itd. Također, sve je to na dva sloja DVD-a. O.K., razumijem da tri soundtracka u Dolby Digitalu zauzimaju mjesta, ali za dodatne sadržaje bi se uvijek našlo. Nadamo se da se neće ponavljati ova praksa da diskovi Regije 2 budu inferiorni kvalitetom masteringa i dodatnim mogućnostima diskova Regije 1, pa čak i ako su izdani godinu dana nakon, kao što je slučaj sa Svemirskim vojnicima.





Prijateljice

REDATELJ	David Mirkin
GLAVNE ULOGE	Mira Sorvino, Lisa Kudrow
TRAJANJE	91 min
TIP DISKA	SS-SL (jednostrani, jednoslojni)
ZVUK	Dolby Digital 5.1
SLIKA	1.85:17
IZDAVAČ	Issa film i Video / Touchstone Home Video

Jedna stvar u vezi ovog filma muči me već duže vrijeme. Mislim da prijevod naslova nije vođen smislom nego marketingom. Naime, u doba kada je ovaj film imao premijeru u kinima, domaćim je prostorima žarila i palila serija Prijatelji, koju s ovim filmom povezuje glumica Lise Kudrow (Phoebe), te je samo parafraziranje naslova serije sugeriralo da bi svi ljubitelji serije morali pogledati i film o dvije plavuše, prijateljice. Radnja filma temelji se na obljetnici mature dviju još od srednje škole najboljih prijateljica. Drugi dio dvojca glumi odlična Oskarom za film Moćna Afrodita nagrađena Mira Sorvino. Ove dvije glumice, uz zanimljiv sadržaj, pokazale su se kao dobitna kombinacija koja čini nadasve gledljiv film. Deset godina od mature prošlo je u hipu. Romy i Michelle žive još uvijek zajedno tragajući za svojim snovima. Dobivši poziv za obljetnicu mature, do mozga im dolazi da nisu ništa u životu ostvarile i, kako bi izbjegle ruganje kolega koje su morale trpjeti kroz cijelu srednju školu, odlučuju se na jedini mogući izlaz, LAŽ. No, nema ništa lošije od brzo isplanirane laži, i Romy i Michelle ubrzo upadaju u više nevolja nego što su se ikada nadale. Film je iznimno zanimljiv svima kojima se bliži obljetnica mature, koja god bila. Zamislite samo onaj zastrašujući trenutak kada se svi vaši prijatelji iz srednje škole hvale svojim uspjesima, a vi samo klimate glavom i izbjegavate odgovor na pitanja tipa. A što si ti radio posljednjih 10 godina? Film je prepun smiješnih i urnebesnih situacija koje ipak povezuje čvrsta nit realnosti s kojom se, vjerujem, mogu mnogi poistovjetiti. Obavezno pogledati!



SPECIJALNI SADRŽAJI:

Interaktivni izbornici i pristup indeksiranim scenama - moglo bi i bolje. No pošto je film jako dobar, opraštamo mu siromaštvo u ovom pogledu!



Armageddon

REDATELJ	Michael Bay
GLAVNE ULOGE	Bruce Willis, Ben Affleck, Billy Bob Thorton, Steve Buschemi i madame Liv Tyler
TRAJANJE	144 min
TIP DISKA	SS-DL (jednostrani-dvoslojni)
ZVUK	Dolby Digital 5.1
SLIKA	2.35:1
IZDAVAČ	Issa Film i Video / Touchstone Home Video



Onaj tko ne zna sadržaj ili nije gledao najveći blockbuster prošlog ljeta živio je u bačvi poštujući Diogenov način života. Htjeli vi ili ne, ali marketinška mašinerija i vrhunski audiovizualni efekti napravili su iz ovog "proljevastog" filma prilično dobru zabavu. Poznati glumci, veliki budžet i agresivna reklama učinili su svoje, tako da je Armageddon bio jedan od najuspješnijih fimova prošlog ljeta. Eto ga konačno nakon VHS premijere i na DVD-u. Zanimljivost vezana uz film je da je trebao biti flipper, no ipak je odlučeno odgoditi izlazak na tržište neko vrijeme i napraviti dvoslojnu verziju. Kvaliteta izdanja je zavidna, a zvuk i slika koje ovaj DVD može producirati na kvalitetnoj opremi bolji su nego u većini hrvatskih kina (da ne kažem, baš svih). Ah, da, u filmu veliki meteor prijeti sudaru sa Zemljom i jedina je šansa sletjeti na nj i duboko mu u utrobu postaviti nuklearne bombe. Zanimljivo, proljevasto, santabarbarasto, ali i zabavno. Ako radi ničeg drugog, pogledajte film radi odličnog Steve Buschemia (Reservoir Dogs, Con Air...) koji je, po našem mišljenju, glumom nadmašio ostale, pogotovo glavnu trojku. Zanimljiva je anegdotica vezana uz pretpremijeru Armageddona na prošlogodišnjem Cannesu, kada je publika u ključnom momentu briznula u ... smijeh!! Ajme, poniženja... Ovaj vam film predlažem za gledanje u društvu raspoloženom za komentare...



SPECIJALNI SADRŽAJI:

Ništa, nada, niente, zilch. Osim klasičnih interaktivnih izbornika i pretraživanja filma po scenama. Htio bih naglasiti da je verzija za Regiju 1 daleko bogatija dodatnim materijalima koji uključuju Aerosmithov spot koji nosi soundtrack *I don't Wanna Miss A Thing* i još neke sitnice.



Savršeno ubojstvo

REDATELJ	Andrew Davis
GLAVNE ULOGE	Michael Douglas, Gwyneth Paltrow, Viggo Mortensen
TRAJANJE	103 min
TIP DISKA	DS-SL (dvostrani-jednoslojni)
ZVUK	Dolby Digital 5.1
SLIKA	2.35:1
IZDAVAČ	Issa Film i Video / Warner Brothers

Ovaj film doživjeli smo kao svojevrsni hommage Hitchcockovom "Dial M For Murder". Zanimljiva sitnica koja govori tome u prilog je istaknuto M (tj. U, u Hrvatskoj) na plakatu za film, povezujući se tako s Alfredovim remek- djelom. Riječ je o vrhunskom krimiću/trileru. Stvar se vrti oko ljubavnog trokuta - moćnog beskrupuloznog muža, ljubomornog ljubavnika i nevjerne žene. Svako od njih ima motiv za ubojstvo, svako od njih ima plan i sve će učiniti da ga ostvari. Jedno od njih planira ubojstvo. Savršeno ubojstvo. Ubojstvo iz kojeg će se izvući bez mrlje. Hoće li uspjeti? Postoji li savršeno ubojstvo?



SPECIJALNI SADRŽAJI:
Već smo gotovo pali u očaj glede dodatnih sadržaja na DVD-ima Regije 2, kad se pojavilo Savršeno ubojstvo, film savršenih dodatnih sadržaja. Kao prvo, dobit ćete dvije verzije filma, onu prilagođenu 4:3 TV uređajima i Widescreen 1.85:1 verziju. Interaktivni izbornici i skakanje po indeksiranim scenama nadopunjeno je podacima o produkciji. Film je moguće gledati uz komentare Mishaela Douglasa i ostalih. Pravi biser je alternativni završetak filma koji također možete odgledati, i to s komentarom redatelja koji objašnjava zašto je odbačen. Nama se upravo taj odbačeni završetak više svidio...



Brisač

REDATELJ	Chuck Russel
GLAVNE ULOGE	Arnold Schwarzenegger, Vanessa L. Williams
TRAJANJE	110 min
TIP DISKA	SS-SL (jednostrani jednoslojni)
ZVUK	Dolby Digital 5.1
SLIKA	2.35:1
IZDAVAČ	Issa Film i Video / Warner Brothers

"I'll be bakk!", veli Arnie u svakoj svojoj razbijačini od filma pa tako i u Brisaču. Nemojte od ovoga filma očekivati neko preveliko intelektualno uzdizanje, nego samu čistu zabavu proizašlu iz mnogo dobre akcije (čitaj: eksplozija, pucanja, mačo ponašanja i zgodnih ženski). Arnie je brisač identiteta, specijalni operativac u vladinu programu zaštite svjedoka zadužen za brisanje njihova identiteta da bi ih spasio od prijetnje smrću onih protiv kojih svjedoče. Igrom slučaja krunski svjedok u velikoj prijevari vezanoj uz američku vladu i tvornicu oružja je ljepotica Vanessa



L. Williams, koja je, ni više ni manje, u stvarnom životu bila Miss Amerike u godini koja je prethodila premijeri filma. Život joj je u opasnosti i u nekoliko navrata jedva izbjegne ubojstvo. Na scenu tada stupa Arnie, koji je osigurava. Jedini problem je interni izdajica unutar organizacije koji je prevelik zalogaj i za mišićavog Arnija. Odličan film za društvo, kokice, i glasno slušanje. Ovo je jedan od onih filmova s kojima možete potjerati sustav kućnog kina do maksimuma. Zvuk je vrhunski, baš kao i vizualni efekti. Preporuka.

SPECIJALNI SADRŽAJI:
Interaktivni izbornici i pristup indeksiranim scenama nadopunjeni su trailerom za film koji se vrtio u kinima. Za one znatiželjne, tu su i tekstualni podaci o produkciji filma.



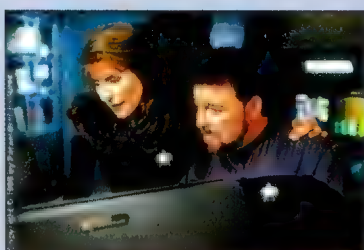


I Z D V A J A M O

Regija 1

Zvjezdane staze: Pobuna

REDATELJ	Jonathan Frakes
GLAVNE ULOGE	Patrick Stewart, Jonathan Frakes, Marina Sirtis
TRAJANJE	103 min
TIP DISKA	SS-SL (jednostrani-jednoslojni)
ZVUK	Dolby Digital 5.1
SLIKA	2.35:1
IZDAVAČ	Paramount (Uvezeno iz USA)







Eto, odlučili smo vam tu i tamo predstaviti pokoji film Regije 1. Ovaj put kocka je pala na Star Trek: Insurrection koji se paralelno s premijerom u domaćim kinima pojavio i na DVD tržištu Regije 1. Po mnogima, riječ je o najboljem Star Trek filmu dosad. Da je Gene Roddenberry još uvijek živ, bio bi vrlo ponosan na svoje sljedbenike. Članovi Zvjezdanih staza Nove Generacije zavuku vam se pod kožu. Ovaj put bore se za opstanak malobrojnog stanovništva planeta s jedinstvenom karakteristikom da konstantno održava svoje stanovnike mladima. Ovakav planet nemjerljive je vrijednosti i Picard kompanija odlučuje ga spasiti i boriti se za prava njegovih stanovnika makar to značilo odmetništvo od federacije! Film je prepun fora i gegova koji su samo polushvatljivi bez poznavanja Star Trek tematike. Nedostatak filma upravo je u nezanimljivosti onima koji ne cijene Star Trek serijal. No, za takve nas nije briga, mi smo uživali u svakoj minuti Insurrectiona.



SPECIJALNI SADRŽAJI:
Interaktivni izbornici, indeksirane scene, 2 foršpana iz kina te posebna epizoda o radu na filmu. Standardno bogato, na što smo se već navikli kod DVD-a Regije 1.

Sraz dvaju 3D akceleratorskih Titana...

Voodoo 3 VS TNT2

U samo dva tjedna dočepali smo se dvaju novih i željno očekivanih 3D čipova, najnovije inkarnacije 3Dfx-ove Voodoo kartice, donedavna sinonima za 3D akcelerator, i TNT dvojke, nasljednika čipa koji je sahranio Voodoo 2. Moramo priznati: rezultati su nas iznenadili. Pitate se koji je bolji? Jesu li kompatibilni sa starim igrama? Glide? A Open GL? Odgovore potražite u ovom iscrpnom prikazu.



Voodoo 3,
LEGENDA SE RAĐA...

PIŠE **Patrik Pencinger**

Prvo smo na testiranje dobili Voodoo 3, i to prvo u inačici 2000, a nekoliko dana nakon toga i u inačici 3000. Razlika između njih je u kvaliteti memorije i frekvencije na kojoj kuca glavni grafički procesor i memorija na kartici. Kod modela 2000 obje frekvencije iznose 143 MHz, a kod modela 3000 166 MHz. Potonji model ima još i TV izlaz, a dolazi i s bogatim bundleom (Fifa 99, Unreal, Descent 3 i besplatna nadogradnja na Unreal Tournament koji izlazi u lipnju). 3 Dfx je s Voodoo 3 čipom potpuno promijenio način distribucije kartica temeljenih na njihovim čipovima. Naime, nedavno se 3Dfx, tvrtka iz San Josea, spojila sa STB-om, jednim od većih proizvođača grafičkih kartica temeljenih na različitim čipova. 3Dfx postaje tvrtka-kćer velikom 3dfx-u i, iako u njegovom vlasništvu, kartice temeljene na Voodoo 3 čipu prodaje pod imenom 3Dfx. Glavna novost vezana uz način prodaje je da nikome neće biti dopuštena proizvodnja kartica temeljenih na Voodoo 3 čipu, osim 3Dfx-u. Nema više Creativeovih, Diamondovih, Orchidovih i sličnih Voodoo kartica (zanimljivo, ali ni temeljitim pregledom ambalaže Voodoo 3 kartice nismo nigdje vidjeli STB-ov znakić), čime je omogućena 3dfx-u bolja kontrola cijene kartica, tj. neće biti jeftinih klonova koji bi im skidali cijenu! Nemojte misliti da je ovo loše. 3Dfx ima veliku konkurenciju radi čega će morati držati cijenu Voodoo 3 konkurentnom, ali je zato mnogo veća kvaliteta i standard same kartice: od prekrasnog pakiranja preko bogatog bundlea do odličnih drivera i tehničke podrške preko Interneta (na što baš i ne možete računati ako posjedujete noname klon neke polupoznate tajvanske tvrtke...). U prošlim smo brojevima mnogo gunđali na račun Voodoo 3 kartice, najviše na račun



3Dfx je, osim vlasnika, promijenio i logo, koji je sada stilski dotjeraniji.

nedostatka 32 bpp renderiranja i maksimalnih 16 MB memorije. Imali smo prilično velike predrasude prije nego što smo je stavili u računalo. Prvi dojmovi bili su očaravajući. Kartica se instalira bez problema, driveri su vrhunski, 2D brzina je vrhunska. 16 MB memorije dostatno je da potjera rezoluciju koju god vaš monitor može prikazati u 32-bita. Ne sviđa nam se što uz karticu ne dolazi i videokabel kojim bi se ista odmah po kupnji mogla spojiti na TV, kao kod Asusove TNT2. Negativno: uz karticu nećete dobiti softverski DVD player koji bi iskoristio ugrađeno ubrzanje dekompresije DVD filmova. Nakon ove male predigre, slijedi glavna stvar, provjera 3D performansi kartice! Prva stvar koju pokrećemo je 3D Mark Max, preskačemo niskih 640x480 i odmah idemo na 800x600. Brzina je fascinantna, ali je kvaliteta prikaza identična onom na Voodoo dvojki. Ipak, ostajemo zaslijepljeni brzinom. 3D Mark Max radio je najbrže otkako smo ga kupili i instalirali na prvo testirano računalo. Krećemo u proučavanje drivera i očavamo nešto čega se ne sjećamo kod Voodoo 2 kartica. Riječ je o novom postavu koji poboljšava kvalitetu prikaza, uz stanovit gubitak na performansama, u OpenGL-u, Glideu i Direct3D-u. Da, dobro ste pročitali, 3Dfx je konačno napravio OpenGL ICD (koji, doduše, nije do kraja izoptimiziran, i još je uvijek cca 30% sporiji nego Glide...) drivere, ponajviše radi mogućnosti da Quake 3 test ne radi bez njih! Uglavnom, odabiremo bolju kvalitetu nauštrb performansi i ponovno pokrećemo 3D Mark u 800x600 u 16 bita. Rezultat je nevjerojatan. Nevjerojatno dobar. 3Dfx-ovci su opet dokazali da su zaista majstori zanata! Spomenuti gubitak na performansama je gotovo neprimjetan, u najgorem slučaju iznosi nekoliko postotaka, ali je zato razlika u kvaliteti golema!

PROIZVOĐAČ	3Dfx (STB)
USTUPIO	Info-Gama (tel. 3098 302)
CIJENA	1668 kn (PDV uračunat)
ZA	• brzina • mogućnosti • kvaliteta...
PROTIV	• ništa
OCJENA	Jedna od dvije trenutačno najbolje kartice na tržištu





Voodoo 2000 dobio je na kutiji ženski lik, a 3000 muški, tobože nešto strašniji



Ovaj fićlek što viri je konverter iz S-Video kabela u RCA



Zamjećujete li kulerčinu na Voodoo 3 3000, koja se proteže preko cijele kartice. Škrtci jedni, mogli su i jedan aktivni hladnjak staviti...

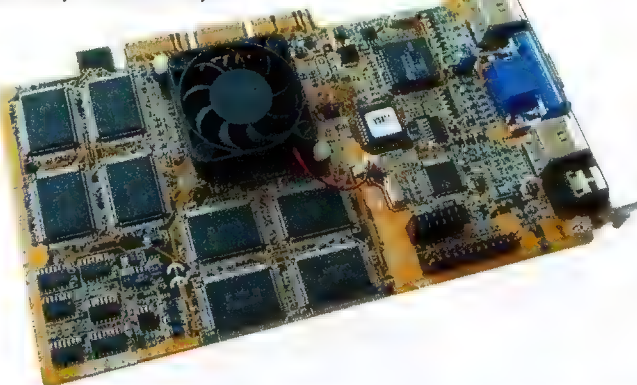
TNT 2,

PRVI DOJMOVI...



Tjedan dana nakon Voodoo trojke stigla je i prva TNT2 kartica, Asusov vrhunski model V3800 TVR.
32 MB memorije je prijeko potrebno za glomazne teksture u 32 bita i za njihov prikaz u 3D uz istu količinu bita. Memorija je inače tvornički postavljena na 150 MHz. Aktivni cooler bio je presudna stvar kod mnogih kupaca TNT kartica radi koje su se odlučili upravo za Asusovu karticu. Identičan cooler nalazimo i na TNT2 čipu. Čip radi tvornički na 125 MHz, a na koliko smo ga uspjeli naterati da radi bez problema, pročitate dalje u tekstu... Overclockanje, evo nas... Ova kartica posjeduje i napredne multimedijalne mogućnosti: TV izlaz (S-Video i kompozitni) te Video ulaz koji omogućava hvatanje videosignala u 704x480 piksela uz 30 sličica u sekundi! Naravno, pod uvjetom da imate dovoljno brzo računalo i dovoljno velik tvrdi disk. Sve je ovo više-manje viđeno i na starim TNT karticama. Novost je podrška za VR 3D naočale koje također proizvodi Asus, a pomoću kojih možete gledati stereoskopski prikazanu sliku na monitoru, što vam daje kakav-takav osjećaj prostornosti. Ovo govorimo napamet, nismo ih dobili u paketu. Škrtost među proizvođačima grafičkih kartica kad je riječ o softveru za reprodukciju DVD-a već je legendarna. Kao što je slučaj s ATI-jem i 3Dfx-om, tako i Asus DVD program nudi kao nadogradnju Upgrade... Malo marketinške prevare. Vašu Asus V3800 karticu možete još nadograditi TV-BOXom, što je ništa drugo doli TV tuner koji pretvara vaše računalo u televizor. Tu su još i zgodna mala CCD kamera i prije spomenute stereoskopske naočale. Zgodno je znati da se proizvođač potrudio te uz odličnu grafičku karticu izbacio i čitavu paletu multimedijalnih dodataka kojima si možete oplemeniti radnu površinu. Konačno stavljamo karticu u računalo i naše testiranje započinje. Mnogo očekujemo! 2D prikaz, nažalost, pokazuje se inferiornim onom 3Dfx-ovom (testirano na Diamondtron FlatScreen 19'' monitoru). Naime, kao i Asusova TNT kartica, i TNT2 ima fantomske poluvidljive vertikalne linije preko ekrana. Ovo nije baš previše uočljivo, no na kvalitetnijoj opremi je, pogotovo uspoređujete li istodobno prikaz na dva monitora. Napominjem da smo dotični problem susreli samo kod Asusovih TNT i TNT2 temeljenih kartica. Slijedi 3D test. Krećemo s 3D Mark MAX-om. Porazno. Kvaliteta slike u 16 bita je malo slabija nego kod Voodoo trojke (22 bita), a u 32 bita je gotovo identična kvaliteti V3. Razlika u brzini je u korist Voodoo 3 kartice, i to gotovo 20%. (1024x768 16 bita). Naravno, adut TNT dvojke je u 32 bita, no na kraju se to i nije pokazalo prevelikim adutom jer je kvaliteta bila neznatno bolja nego kod 3Dfx-ovih poboljšanih 16 bita. Sljedeća prednost TNT dvojke je u baratanju velikim teksturama. AGP texturing itekako je vidljiv kod Voodoo 3, kada brzina iscrtavanja padne na 5 FPS s prijašnjih 200 kod prijelaza sa scene s 16 MB na 32 MB tekstura. TNT 2 ovdje šiša Voodoo trojku. No, u praksi ovo i nije tako velika prednost jer sve igre imaju mogućnost smanjenja kvalitete teksture, tako da praktički neće biti igre koju Voodoo 3 neće moći pokrenuti munjevito. Barem ne u sljedećih 6 mjeseci, hehe.

PROIZVOĐAČ	Asus
USTUPIO	HG-SPOT (tel. 6637 666)
CIJENA	Nazvati!
ZA	• brzina • mogućnosti • kvaliteta...
PROTIV	• ništa
DOJAM	Jedna od dvije trenutačno najbolje kartice na tržištu

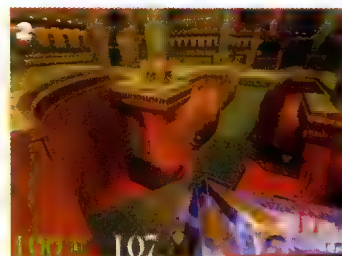


Riva TNT 2 prilično je veća od Voodoo trojke, što valja zahvaliti dodatnim čipovima za obradu TV signala i većoj količini memorije!

U STVARNOM ŽIVOTU

Nakon testiranja u kojima smo se pomalo upoznali s karakteristikama obiju kartica, slijedi test na aplikacijama kartice u stvarnom životu, iliti igricama. Konačno malo zabave i za nas, hehe. Prve igre koje smo istestirali su one bundlirane uz kartice. Fifa 99 i Unreal gotovo su legendarne igre te predstavljaju odličan bundle, dok je Descent 3 zgodan bonus kod Voodoo trojke. Pravi dragulj je besplatna nadogradnja na potpunu verziju Unreal Tournamenta, čija je predložena maloprodajna cijena $55. Sve tri bundlirane igre rade odlično, a poseban naglasak valja staviti na Unreal koji radi besprijekorno i u astronomskim rezolucijama. Ovaj bundle donosi mnogo zabave. Asus se pak odlučio na igre Acclaim Entertainmenta, odličan nastavak Turoka, kandidata za najšareniji FPS godine, i odvratnu konverziju s N64, igru Extreme G. Inače, igra je genijalna na N64, no prelaskom na PC potpuno gubi draž. TNT2 je vrti u konstantnih 150 FPS, detalje nije moguće povećati, kao ni rezoluciju koja je ograničena na bijednih 640x480. Dakako, obje rade kako spada, pogotovo Turok 2 koji demonstrira šarenilo što ga nudi 2^32 boja. Pobjednik po pitanju bundlea za dvije dužine je Voodoo 3. Quake 2 standardna je stuba koju mora proći svaka grafička kartica, a moramo priznati Voodoo 3 i TNT2 su je preskočili s priličnom lakoćom. Brojku iscrtanih frameova u sekundi u Quakeu 2 kod obje kartice prelazi samo veličina rezolucije u kojoj se sve vrti. Zapanjujuće. Izuzetno mala razlika u kvaliteti prikaza u korist TNT-a 2. Kod Voodoo trojki zamjetan je uzorak ditheringa, no samo u scenama za koje su potrebni višestruki prolazi u renderiranju, npr. kada je u pitanju dim. S druge strane, brzina je na strani Voodoo trojke. No, uz obje kartice, Q2 je sasvim igriv u 1600x1200 (TNT 2 – 17 fps, Voodoo 3 – 23 fps u demo1.dm2). Kakva onda korist od nekoliko FPS-a više kod V3? Ipak, neke i tih nekoliko FPS-a veseli! Dok sa Voodoo 3 nismo imali nikakvih problema, tu i tamo su se javili problemi s TNT2 ukazujući na probleme s driverima koji nisu do kraja ispolirani... (greške u grafici). Sljedeći na redu je NFS 3. Riječ je o vrhunskoj igri čiji 3D engine ima priličan broj mana. Iako u Glide modu radi besprijekorno, s mnogim Direct 3D karticama radi probleme. Tako je bilo





1 Quake 3 izgleda apsolutno prekrasno na Voodoo 3 2 Ali na Voodoo 3 u 32 bita izgleda još ljepše (1600x1200), jedini je problem što je spor ko krepana mačka na astronomskim rezama, 10-ak fpsa u 1600x1200, dok na nižim radi prihvatljivom brzinom

MACOM

more than just a box!



INFO GAMA

Zagreb, Počiteljska 4, Tel: 01 3098 302, fax: 01 3098

URL: www.info-gama.hr, E-mail: info-gama@zg.tel.hr

MACOM monitori (jamstvo 3 godine)

- 15" F70 Macom, D.C., Philips cijev, MPRII, (1280x1024), digital, OSD, 0.28mm
- 17" S86 Macom, D.C., NEC Cromaclear, TCO 99 (max 1600x1200), digital, OSD, 0.28mm — BEST BUY!
- 17" S96C Macom D.C. NEC Cromaclear, TCO 99 (max 1600 x1200), digital, OSD, 0.25mm
- 17" S96D Macom D.C. Diamondtron, TCO 99 (max 1600x1200), digital, OSD, 0.25mm
- 19" W955 Macom D.C. Samsung Smart II, TCO 95 (max 1600x1200), digital, OSD, 0.26mm, 1024x768@120Hz
- 19" W960 Macom D.C. Diamondtron, TCO 99 (max 1600x1200), digital, OSD, 0.26mm, 1024x768@115Hz
- 19" W910 Macom D.C. Hitachi Flatscreen, TCO 99 (max 1600x1200), digital, OSD, 0.26mm, 1024x768@135Hz
- 21" E96D Macom D.C. Diamondtron, TCO 95 (max 1600x1200), digital, OSD, 0.28mm
- 15" LCD Macom TFT, TCO 95, 62 kHz, digital, OSD, (ekvivalentno 17" CRT monitoru) — BEST BUY!



NOVO!!!

- VGA 16 MB SG RAM STB Voodoo 3 2000, AGP, (Voodoo 3 chip), 2D/3D
- VGA 16 MB SG RAM STB Voodoo 3 3000, AGP, (Voodoo 3 chip), 2D/3D +
- VGA 32 MB SG RAM, ATI Rage 128, Fury 32 TV out, AGP 2x, 2D/3D, 250 RAM DAC, DVD/MPEG-2



Najpovoljnije gotove PC konfiguracije



DVD Kit

DVD/CD-ROM, Hitachi GD-2500, CD 24x/DVD 4x, ATAPI IDE, 512Kb Buffer, 16,6Mb/s transfer rate, 3. genera

DVD/CD-ROM, Creative ENCORE Dxr2, CD 32x/DVD 5x + MPEG2 card, ATAPI IDE, BOX, 3. generacije

Video kartice

- VGA 16 MB SG RAM Creative 3D Blaster Banshee, PCI, (Voodoo 128 chip), 2D/3D, 250MHz RAM DAC
- VGA 16 MB SG RAM Creative Graphics Blaster, AGP, (Riva 128 TNT chip), 2D/3D — BEST BUY!
- VGA 16 MB SG RAM Asus Riva AGP-V3400 TNT, AGP, (Riva 128 TNT chip), TV out/in, 2D/3D
- VGA 16 MB SG RAM ATI Rage 128, Fury 16, AGP 2x, 2D/3D, 250 MHz RAM DAC, DVD/MPEG-2 — BEST BUY!
- 3Dfx Voodoo II Innovision, 12 MB, PCI, 3D accelerator — BEST BUY!



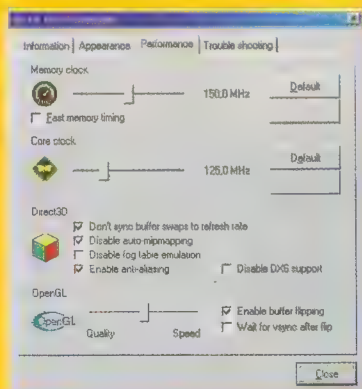


Fax modemi

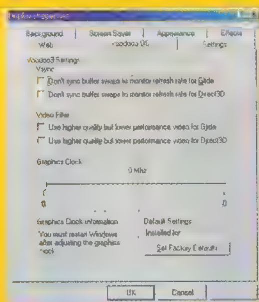
- DIAMOND SupraExpress 56e, 56000 externi, v90
- DIAMOND SupraExpress 56i, 56000 interni, PCI, v90
- Web Excel, Rockwell chip, 56Kflex, voice, 56000 externi, v90
- Web Excel, Rockwell chip, 56Kflex, voice, 56000 interni, PCI, v90
- 3Com US Robotics 56K Faxmodem externi, x2, v90
- 3Com US Robotics 56K voice Faxmodem externi, x2, voice, v90
- 3Com US Robotics MESSAGE 56K externi, x2, voice, v90 (radi offline)

OVERCLOCKANJE

Prilično Hype stvar na mreži je overclockanje grafičkih kartica. Voodoo 3 malo ćete teže overclockati. Za overclockanje memorije trebat će vam programčić Powerstrip, OC-anje grafičkog procesora programčić Voodoo 3 OC. Voodoo 3 na tržištu dolazi s dva različita tipa memorije, Siemens i Hyundai. Pokazalo se da potonji mnogo bolje podnosi overclockanje. S njim i dodatkom jednog Pentium Coolera natefterenog na pasivnu kulerčinu Voodoo trojke, stvar radi relativno stabilno čak i na 183 MHz! Sa Siemens memorijom pouzdano radi do nekakvih 173 MHz, a ako stavite cooler na CPU jezgru, moguće je dići i do 183 MHz. Što se TNT2 pak tiče, moguće je overclockati pomoću programčića Asus Tweak. TNT 2 radio je uz jezgru na 135 MHz i memoriju na 160 MHz.



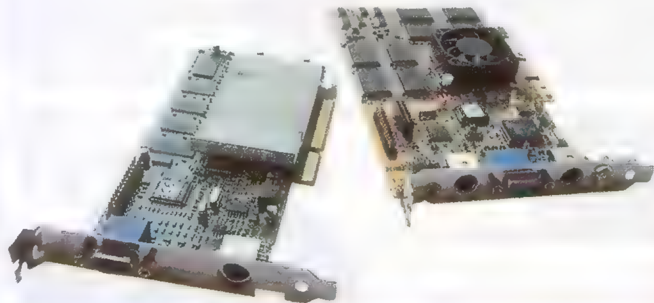
Overclockanje u Powerstripu iznimno je lako



Za overclockanje cpu-a Voodoo trojke trebat će vam poseban programčić jer Powerstrip nije to u stanju učiniti

s Bansheeom, I740, TNT karticama... Jaaako nas je zanimalo kako će cijela stvar raditi s ova dva nova dragulja. Prije pokretanja pustili smo autu-update NFS 3 da učini svoje i instalirali FIX za NFS 3. 3D setup igre ispravno prepoznaje Voodoo 3 karticu i za Glide i za Direct 3D. U oba moda kartica radi odlično s igrom, bez ikakvih problema, rušenja i slično. Brzina je odlična, a moguće se igrati u 1600x1200 uz 20-25 fpsa !!!! Tipična reakcija kolega koje sam pozvao da vide Voodoo 3 bila je: "Da... Fino to radi, lijepo glatko. Kaj je to 800x600? Ne? Koliko? Kaj, 1600x1200!!!!" Sa NFS 3 smo iskušali i TV izlaz kartica. 3Dfx-ova podržava do 800x600 pri 50 (tj. 60 Hz). Slika će biti prikazana simultano na monitoru i televizoru, samo što će na monitoru nenormalno treperiti zbog niske vertikalne frekvencije osvježavanja! Pravi je užitak igrati na 800x600 na 32" ekranu. PSX-aši su padali na koljena kada su vidjeli kako NFS 3 PC izgleda na televizoru, hehe. TNT2 pak nije prepoznat u 3D setupu NFS trojke. No, prijavljen kao Direct 3D Device 1 pokrenuo je igru. I to uz nevjerojatnu kvalitetu, mnogo bolju od TNT kartica, potpuno usporedivu, ako ne i bolju, Voodoo 3 kartici. Maksimalna rezolucija TNT dvojke u NFS-u je, nažalost, samo 800x600, u njoj radi besprijekorno, kako na monitoru, tako na TV-u. Kvalitete TV izlaza su gotovo identične, s tim da bismo dali malu prednost TNT 2 kartici, i to samo zato jer s njom dolaze kablovi za povezivanje s TV-om. Voodoo 3 postiže veće brojeve FPS-a u NFS 3, ali i niže. Naime, kada u scenu uleti puno dima, Voodoo 3 malo zatrokira i broj fpsa padne na dvadesetak. Također, u tom dimu (prašini) vidljivi su artefakti nastali radi ditheriranja. TNT-ov ujednačeniji framerate čini je ugodnijom za igranje, ali Voodoo 3 može je potjerati u većim rezolucijama uz vrlo ugodnu i visoku igrivost.

Krunu testiranja predstavljao je Quake 3 Arena test. Quake je igra čiji svaki nastavak naznačuje početak nove ere kompjutorske zabave, što pokazuje i ova test verzija. Detaljan opis iste imate nekoliko strana dalje, ovdje ćemo se zadržati samo na uspoređivanju performansi na testiranim karticama. Voodoo 3 i TNT 2 najbolje su moguće rješenje za Quake 3. Obje kartice s Arenom rade nevjerojatno brzo i kvalitetno. Opet, čini se da su, iako još nedovršeni, Open GL ICD driveri 3Dfx-a izglađeniji od onih kod TNT 2. Naime, na ekranu su nam se tu i tamo pojavljivale slične smetnje kao u Quakeu 2. Opet slična situacija kao i u prošlim igrama. Voodoo 3 je brži, igranje je ugodnije, pogotovo u visokim rezolucijama. Iako ne podržava 32 bitnu boju, ne vjerujem da ćete TNT 2 rabiti s Q3 Arenom u 32 bita jer se performanse igre praktički prepolove. Uostalom, i u 16 bita je sve prekrasno. Uspoređujemo li 16 bita, kvaliteta slike čak je kvalitetnija kod Voodooa 3, no kada na scenu stupi dim, magla i slični višeprolazni efekti, Voodoo 3 malo usporava i otkriva artefakte pri renderiranju, te ga na momente TNT 2 dostigne po brzini, a cijela igra tada izgleda ljepše. Ako sad niste zbunjeni, onda nikad niste bili...



ZAHVALA: Zahvaljujemo se tvrtki Info Gama na ustupljenom Celeronu 400 PGA, cooleru i Slot 1 adapteru za potrebe testiranje Voodoo 3 i TNT2 kartica!

REZULTATI TESTIRANJA:

3D Mark Max '99

(CeleronA 450 MHz (6x75), Asus P2B 1008, 128 MB RAM)

800x600 16bpp Voodoo 3 3000 16 MB SDRAM	3519 [3D Mark] (22bita)
800x600 16bpp Riva TNT 2 Asus V3800 MB SDRAM	3097 [3D Mark]
1024x768 16bpp Voodoo 3 3000 16 MB SDRAM	3540 [3D Mark] (22bita)
1024x768 16bpp Riva TNT 2 Asus V3800 32MB SDRAM	2963 [3D Mark]
1600x1024 16bpp Voodoo 3 3000 16 MB SDRAM	2613 [3D Mark] (22bita)
1600x1024 16bpp Riva TNT 2 Asus V3800 32MB SDRAM	1520 [3D Mark]

Quake 3 (q3 test1)

CeleronA 400 (OC. 450) 128 MB

(Uzeti s rezervom rezultate ovog testa pošto je zbagiran.)

Testirano je s maksimalnim grafičkim postavima u 16 bitnoj boji!

Voodoo 3 3000	
800x600	41,1
1024x768	33,9
1600x1200	22,9

TNT2	
800x600	34,6
1024x768	26,5
1600x1200	14,5

Interni benchmark rezultati provedeni na P3 500 128 MB ram-a od strane Id softwarea:

640x480x16bpp	
3Dfx Voodoo3 3000 640x480x16bpp	51.6
NVidia RivaTNT2 640x480x16bpp	48.4
3Dfx Voodoo2 640x480x16bpp	46.9
NVidia RivaTNT 640x480x16bpp	46.6
ATI Rage128 640x480x16bpp	46.2
3Dfx Voodoo Banshee 640x480x16bpp	37.6
NVidia Riva128 640x480x16bpp	31.0
S3 Savage3D 640x480x16bpp	25.7
Intel i740 640x480x16bpp	25.0
Matrox G200 640x480x16bpp	23.1
3Dfx Voodoo 1 640x480x16bpp	16.8

1280x1024x16bpp	
3Dfx Voodoo3 1280x1024x16bpp	23.1
NVidia RivaTNT2 1280x1024x16bpp	21.7
ATI Rage128 1280x1024x16bpp	18.1
NVidia RivaTNT 1280x1024x16bpp	15.7
Voodoo Banshee 1280x1024x16bpp	1.9
Matrox G200 1280x1024x16bpp	8.5
S3 Savage3D 1280x1024x16bpp	6.9

Bolja kartica je...

Dovršiti ovu tvrdnju zagonetka je ravna onoj: što je starije, kokoš ili jaje? Voodoo 3 je brži, jeftiniji i trenutačno s boljim driverima, ima bolji bundle, ali nema AGP texturing, ne podržava veće teksture od 256x256, ne podržava niti 32 bpp renderiranje niti anizotropno filtriranje. Sve to naravno podržava TNT2. TNT2 ima dvostruko više memorije i naprednije multimedijalne mogućnosti. Osobno bih se odlučio za Voodoo 3 jer se pokazao stabilnijim i nešto kompatibilnijim, no kad bih imam i TNT 2, ne bih se žalio.

Izaberi pravi kontroler za sebe!

VELIKI TEST IGRAĆIH KONTROLERA



Predstavljamo vam pregršt testiranih pomagala za igranje. Predstavljamo vam najzanimljivije modele novog proizvođača na našem tržištu koji dokazuju da za kvalitetne proizvode i inovativnost uvijek ima mjesta! Predstavljamo vam Rockfireove joysticke, gamepadove i različite međustvorove slične namjene...

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Fire Dragon



Sukladno domaćem mentalitetu, posegnusmo za najvećom kutijom na hrpi Rockfireovih proizvoda. Na ovoj mrcini od analognog joysticka smješteno je 8 gumba, a svakome je moguće dodijeliti i do 4 funkcije (za to služe A/B/C/D modovi funkcija dodijeljenih pojedinom gumbu). Strastveni igrači arkada znat će cijeniti automatsku paljbu prilagođenu po više parametara. Joystick je potpuno simetričan, stoga je pogodan i za ljevake kojima su ergonomski oblikovani joystici za dešnjake često prava noćna mora! Fire Dragon ima čak i dvostruki "Throttle Control" (snaga potiska u zračnim simulacijama), a na samom uređaju birate želite li rabiti onaj slijeva ili zdesna. Ukratko, zgodan višenamjenski analogni joystick.

HVALIMO:
- Robusnost, odlično držanje

KUDIMO:
- Kalibracijske kontrole su ispod joysticka

NAČIN SPAJANJA:
- Standardni gameport

Bazooka Fighter
(USB+konvencionalni)



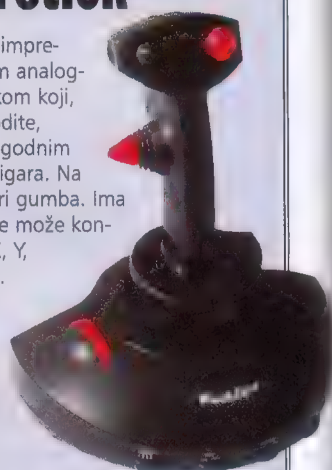
Na testiranje smo dobili dvije verzije Bazooka Fightera, onu koja se spaja preko konvencionalnog game porta i USB. Drago nam je da su proizvođači igraćih kontrolera objeručke prihvatili USB, olakšavajući na taj način igračima spajanje više kontrolera na jedno računalo. Prvo što upada u oko je težina i robusnost same palice. Iako nema zračne držače, joystick se čvrsto drži stola čak i kod nervoznijih igrača. Ima 6 gumba, jedan 4-strani hat (iliti viewfinder, kako ga nazivaju u Rockfireu) te kontrolu potiska, diskretno sugerirajući da je namijenjen prije ljubiteljima leta, nego okorjelim arkadašima i vozačima. Sama Throttle kontrola nije baš najsretnije izvedena - kliznik kratkog hoda ne dopušta preciznu kontrolu potiska kao kod modela Haldberd Knight. U igrama se joystick pokazao iznimno preciznim, a provedete li više vremena uza nj, itekako ćete znati cijeniti oveću plastičnu bazu pri dnu same palice na kojoj odmarate ruku!

HVALIMO:
- Robusnost, ugodnost i lakoću uporabe

KUDIMO:
- Noćna mora za ljevake

NAČIN SPAJANJA:
- Gameport / USB (ovisno od modela)

Haldberd Knight
3D Powerstick



Haldberd nas je doista impresionirao svojim odličnim analogno/digitalnimm joystickom koji, ako ga pravilno prilagodite, može učiniti iznimno ugodnim igranje svih postojećih igara. Na njem su smještena četiri gumba. Ima dva "hat" kontrolera, te može kontrolirati čak četiri osi (X, Y, Throttle i GAS/kočnica). Dodatna pogodnost je mogućnost spajanja ovog i drugih Rockfire joysticka u lanac u kojem može biti do 10 uređaja za simultano igranje! (modeli Silver Shuttle 2 i Space Knight) Ljubitelji aeronautike znat će cijeniti kontrolu potiska, no pravo iznenađenje ovaj joystick donosi ljubiteljima vožnje. Na njemu je patentirana GAS/KOČNICA kontrola (ono stožasto na lijevoj strani same palice). Gas kontrolirate vrteći crveni vrh palcem, a želite li zakočiti, morate ga pritisnuti! Zanimljivo! Zgodna dodatna mogućnost je sposobnost rada u analognom (pogodniji za simulacije) i digitalnom modu (pogodniji za arkade).

HVALIMO:
- GAS/KOČNICA kotrolu

KUDIMO:
- nema zračne hvataljke, nego gumenim nožicama prianjaja za podlogu.

NAČIN SPAJANJA:
- Gameport+tipkovnica

Silver Hawk 2

HVALIMO:
- Velik broj gumba

KUDIMO:
- Izgled

NAČIN SPAJANJA:
- Gameport

Silver Hawk 2 prvi je gamepad koji smo uzeli u ruke. Gamepadi su u većini slučajeva analogni kontroleri s mogućnošću kontrole dviju osi (X i Y) i određenim brojem gumba. Silver Hawk ima ih čak 8, a četiri imaju mogućnost dinamičke zamjene funkcija za "što učinkovitije igranje". Zagriženim arkadašima koji žele sačuvati zglobove na prstima kao naručena će doći **auto** (tj. **turbo**) **fire** funkcija. Gamepad ima više-manje klasičan raspored gumba (lijevi palac – kontrola X/Y osi, desni palac – kontrola 6 gumba, kažiprsti – kontrola prednjih dvaju gumba). Ovaj kontroler preporučujemo svim ljubiteljima FIFE i sličnih sportskih simulacija.



Avant Garde Flightstick



Avant Garde smo dobili na testiranje samo u USB inačici. Riječ je o modelu vrlo sličnom Bazooka Fighteru. Pokušate li upravljati malo jednim pa malo drugim, zaključit ćete da je tehnologija i unutrašnjost ista, samo je oblik malo drugačiji. Avant Garde može se pohvaliti nešto zaobljenijom linijom od Bazooke. Ima također 6 gumba, jedan 4-smjerni hat i identičnu kontrolu potiska. Nažalost, nedostaje mu platforma za odmaranje ruku na koju smo navikli kod Bazooka Fighter-a. Zavojita linija ne pomaže mnogo ovom AGF-u glede ergonomije, uglati Bazooka Fighter je i po ovom kriteriju u našim očima mnogo bolji! Doduše, možda bi se dopao onima čija je šaka nešto manja... Kalibracijske kontrole su na nezgodnom mjestu kao i kod svih ostalih modela, ispod baze joysticka. Ipak, po nečemu nam je AGF bolji od Bazooke - ima zračne hvataljke koje toliko volimo!

HVALIMO:
• Zračne hvataljke, preciznost

KUDIMO:
• Ergonomičan dizajn čini ga ne uporabljivim za ljevake

NAČIN SPAJANJA:
• USB

(MSC) Multi System Controller 3 in 1

Pravo iznenađenje među dobivenim joysticima predstavljao je ovaj višenamjenski kontroler. Na prvi pogled izgleda kao običan volan s pedalama. Na stol se učvršćuje zračnim hvataljkama - što je mnogo lošije rješenje negoli učvršćivanje volana vijcima za rub stola. Volan je prilično krhke građe te imate osjećaj da ćete ga izmrviti pri nekom jačem zavoju. Automatsko centriranje volana opružna je stvar, ali ni sla kojima force feedbacka. Kao što znate, klasični volani kao ovaj pandan su analognim joysticima s kontrolom za dvije osi, X-os kontrolira kolo upravljača, a Y pedale. Ako vam je mrska vožnja automobilima preferirate motore, jednostavno možete transformirati ovaj volan u nešto što sliči volanu motora. Čak se i nagib može promijeniti. Osim za utrke automobila i motora, ovo kontrolersko čudo možete koristiti i kao upravljač aviona, zrakoplovnog broda. Kada to želite, kontrola Y osi biva prebačena s pedala na guranje cijelog volana naprijed-natrag. Dosta zanimljivo.





Zamjerka je nedostatak centriranja u smjeru naprijed-natrag! Uz ovaj kontroler vezana je i jedna zanimljivost: nikako nismo mogli naći gdje valja priključiti pedale... Iako zvuči čudno, istina je...

HVALIMO:
Dobra ideja

KUDIMO:
Loša izvedba

NAČIN SPAJANJA:
Gameport

Silver Shuttle

3D Flight Gamepad

Na prvi pogled Silver Shuttle je jako sličan Silver Hawku. Ima isti analogni kontroler dviju osi i identično raspoređenih 8 gumba - ali i dva nova, dodatna. Na gamepadu je i preklopnik kojim odabirete želite li deveti i deseti gumb (oni u sredini) rabiti kao dva obična dodatna gumba ili kao kontrolu potiska (tada se ta dva gumba ponašaju kao dodatna os, stiskanjem jednog - potisak raste, stiskanjem drugog - pada). Na računalo ćete ga spojiti putem USB porta.



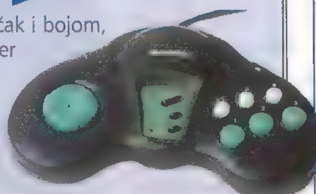
10 gumba čini ga odličnim za šore i igre s mnogo funkcija, a zahvaljujući opcijskoj kontroli potiska, poslužit će i za letačke simulacije.

HVALIMO:
• Velik broj gumba, opcijsku kontrolu potiska

KUDIMO:
• Ništa posebno

NAČIN SPAJANJA:
• USB

Programmable Keypad



Izgledom, pa čak i bojom, ovaj je kontroler gotovo identičan Silver Shuttleu. Ovo igraće pomagalo ne spaja se niti preko USB-a niti preko gameporta. Možda zato što i nije joystick/gamepad u pravom smislu te riječi. Naime, riječ je o "keyboard emulatoru", tj. uređaju koji spojimo između tipkovnice i računala i njime emuliramo određene tipke s tipkovnice. Prednost ovoga joysticka nad konvencionalnim je što vam računalo ne mora imati ni gameport (najčešće se nalazi na zvučnim karticama, no i mnoge matične ploče imaju podršku za nj), ni USB koji je još uvijek privilegija novije generacije Pentium računala. Naravno, Keypad dolazi s podrškom za klasične i za PS/2 tipkovnice. Ima 8 gumba kojima možete pridijeliti četiri funkcije. Zgodna mogućnost je što možete u lanac spojiti do deset ovakvih kontrolera!

HVALIMO:
• Zanimljiv način spajanja, zanimljiv koncept.

KUDIMO:
• Ništa posebno.

NAČIN SPAJANJA:
• Tipkovnica (OBIČNA ili PS/2)

Fire Bat II



HVALIMO:
• Ništa.

KUDIMO:
• Ništa. Zapravo...

NAČIN SPAJANJA:
• Gameport ili USB

Vatreni šišmiš je više- manje potpuno običan gamepad, osim što izgleda sumnjivo slično Batmanovu zaštitnom znaku i ima 8 guma od kojih radi samo 6. Zanimljivo... Inače, šišmišoliki je oblik, začudo, prilično ergonomičan i udoban za držanje! 6 od 8 gumba radit će zavisno od igre koju igrate (eh...). Najveći stupanj iskoristivosti ovog gamepada dobili smo igrajući šore (usput rečeno, u posljednje se vrijeme nije pojavila nijedna poštena šora za PC)...

Rockfire Unipad

Konačno jedan običan gamepad. Kontrolira dvije osi i ima četiri gumba, od kojih su dva i dva normalna i turbo fire verzija iste funkcije. Ergonomičan je koliko i lijep, a to baš i nije mnogo. Radi, ali samo najosnovnije. Zaobilaziti u širokom luku.



HVALIMO:
• Ništa.

KUDIMO:
• Samo dva gumba.

NAČIN SPAJANJA:
• Gameport

Brand-name igračka...

Packard Bell Tacoma Game Station 350 Platinum

PROIZVOĐAČ	Packard Bell
USTUPIO	Nezbit (tel. 4649-713)
CIJENA	nazvati
ZA	•kvaliteta, različiti načini plaćanja (kartice, kredit...)
PROTIV	•očekivali smo state of the art komponente •visoka cijena
DOJAM	Računalo za one kojima je iznimno važna kvaliteta i duga jamstvo. Čim ga kupite spremno je za rad i zabavu jer uza nj dolazi gomila softvera.

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Nezbit, zastupnik renomiranog Packard Bella, ponudio nam je testiranje konfiguraciju prilagođenu igračima i SOHO (Small Office Home Office) korisnicima. Otkrijte koje su glavne prednosti kupnje brand-name računala i kako se testirano snašlo u moru današnjeg zahtjevnog softvera...

Složivši testiranu konfiguraciju na radni stol, izmamio sam mnoge uzdahe svojih suradnika. Jedna od značajnijih prednosti brand-name računala je njihov izgled. Proizvođač, u ovome slučaju Packard Bell, potrudio se i uistinu složio računalo dopadljive vanjštine. Kućište je midi tower, izvedeno po ATX specifikaciji. Na prednjoj strani krasi ga logo tvrtke i oznaka Platinum, dajući do znanja da je riječ o prestižnoj seriji računala. Zgodna sitnica koju dosad nismo vidjeli na kućištima je infracrveni port na prednjoj strani (većina novih ploča ima mogućnost rada s infracrvenim portom, no rabite li standardno kućište, potrebno je dokupiti IC reciever). I 17" model monitora, kao i kućište, nosi Packard Bellove oznake. Tipkovnica je Cherry, s hrvatskim znakovima i dodatnim Win95 tipkama, a miš je originalni Logitech, s dodatnim kotačićem koji olakšava uporabu prozora.

Zavirismo i unutrašnjost računala jer nas je uistinu zanimalo zaslužuju li ugrađene komponente ime Platinum?! Temelj svega je Microstar Intel 440BX matična ploča u koju je utaknut najslabiji Deschutes procesor (350 MHz), što nas je razočaralo, no moguće je uzeti i P2 na 400 MHz, ili P3 na 450 ili 500 MHz. Memorija je već standardnih 64 MB-a. Proširiva je, doduše, do 768 MB, no za to će vam trebati 3x 256 MB DIMM-a, koliko ih stane na matičnu ploču. CD čitač je 32 brzinski Goldstarov (LG) model. Opcija ovom CD-ROM-u je DVD ROM 5x/32x druge generacije (čita i CD-RW). Standardnu 1.44" floppy disketnu jedinicu moguće je nadograditi ili zamijeniti ZIP driveom. Tvrdi disk je bio



Vrhunska IDE CD pržilica...

Yamaha CRW4416E

PROIZVOĐAČ	Yamaha
USTUPIO	Zola (tel. 6552 727)
CIJENA	nazvati
ZA	•odlične performanse sa CD-RW medijima, brzina čitanja
PROTIV	•SCSI je ipak bolji, pogotovo za snimanje 'u letu'
DOJAM	Pouzdan Yamahin pisač kojeg bez ikakvog razmišljanja možete rabiti kao glavni CD-čitač u računalu

Svojedobno je Yamaha prednjačila kvalitetom i brzinom svojih CD snimača. U posljednje su je vrijeme kompanije kao Plextor i Teac prestigle u brzini pisanja, a pariraju joj i po kvaliteti. Danas vam predstavljamo jedan Yamahin pisač koji odskače brzinom i kvalitetom zapisa na CD-RW medije.



Na testiranje smo dobili internu inačicu snimača koja se na računalo spaja putem E-IDE sučelja, uredno zapakiranu u originalnoj kutiji sa svom pripadajućom opremom. Yamahin CD snimač snima CD-R i CD-RW medije maksimalnom četverostrukom brzinom od 600 kb/s. Ova brojka i nije toliko fascinantna imamo li na umu samo snimanje CD-R medija - no ovo je prvi snimač koji smo mi testirali a da može snimati CD-RW medije četverostrukom brzinom. Čovjek se zapanji koliko su CD-RW mediji korisna stvar: iako selektivno brisanje nije moguće, svejedno su vrlo korisni kod prijenosa većih količina podataka. Nažalost, još uvijek su preskupi (stotinjak kn).

Samo čitanje svih vrsta CD-a je također na razini, a maksimalna brzina koju postiže je 16x (2,4 MB/s), tako da ovim CD čitačem možete bez grižnje savjesti zamijeniti svoj stari CD-ROM. U paketu sa snimačem dobivate i program za stvaranje CD-a, vrhunski CeQuadrat-ov WinOnCD u verziji 3.6 (ovaj program bundliran uz mnoge CD-snimače je odličan izbor). Osim osnovnih funkcija snimanja CD-R i CD-RW medija, omogućava stvaranje i uređivanje košuljice za CD itd. Još valja spomenuti veličinu internog memorijskog međuspremnika (buffera), koji osigurava konstantan protok podataka. Njegovih 2 MB dovoljno je da snimanje CD-a ne poremete ni one 3 sekunde pauze u čitanju izvora (tzv. buffer underrun.) Da biste odmah po kupnji pržilicu mogli i iskušati, bit će priložena i dva medija, jedan obični CD-R, ali i jedan CD-RW! Za kraj bismo htjeli pohvaliti prekrasnu prednju ploču pržilice i nečujni elektromotor koji pokreće ladicu. ◂

pravo razočaranje: Maxtorov model od bijednih 4,3 GB. Pripremate li se na kupnju računala ovog ranga kvalitete, predlažem vam da se bez razmišljanja odlučite na što veću opciju (Nezbit nudi 6,4 GB Seagate ili 10 GB IBM. Dakako, predlažemo potonji.). 2D dio grafike prepušten je prastaroj ATI kartici EXPERT 98 sa 8 MB memorije. Ako ste multimedijalno nastrojeni, možete je zamijeniti All in Wonder karticom istog proizvođača koja ima TV tuner te TV ulaz i izlaz, bogata je po mogućnostima, ali po performasama zaostaje dvije generacije za trenutačno aktualnim karticama (Voodoo 3, TNT 2). Sljedeći na redu je Voodoo 2 klon sa 12 MB memorije. Pohvalno je što se uz karticu dobije i SLI kabel. Sigurni smo da ćete ovom karticom igrati dugo i kvalitetno, no mnogo bismo radije umjesto dvije pomalo zastarjele kartice htjeli vidjeti Voodoo 3 3000 koji je i boljih mogućnosti i niže cijene. Za glazbu će se pobrinuti Geniusova PCI zvučna kartica temeljena na Yamahinom čipu koji se može pohvaliti XG MIDI sintezom, koja svoj zvuk šalje Geniusovim Sub-Sat zvučnicima solidne kvalitete zvuka.



Iako su neke od komponenti pomalo zastarjele, nemojte zaboraviti da pri kupnji konfiguracije imate određenu slobodu pri njihovom odabiru, koju valja iskoristiti. Cijela konfiguracija, inače, zrači kvalitetom i nije tijekom cijelog testiranja stvarala nikakve probleme. Igre su se vrtjele pristojnom brzinom (iako sporije od onoga na što smo navikli igrajući na kombinaciji Voodoo 3 i P3). Jamstvo na ovo računalo je čak tri godine!!!



Iznenadilo nas je bogatstvo softvera dobivenog kupnjom ovog Packard Bell računala. Originalni Windows 98 (uz računalo ćete dobiti i licencu i CD s operativnim sustavom) već su ustaljena praksa. U Packard Bellu su se potrudili i pripremili nam dva CD-a korisnih programčića, od antivirusnih do onih za kontroliranje stanja hardvera... Pohvalno. Tu je i Microsoft Home paket MS Worda 97, Outlooka 97 i MS Publishera 98. Rečeno nam je da će se Microsoft bundle vjerojatno biti zamijenjen tijekom ovog ili sljedećeg mjeseca novim verzijama ovih programa (sa sufiksom 2000). I za kraj spomenimo ono igračima najslađe - igre! Dobit ćete čak 7 originalnih igara raznolikih žanrova, doduše već pomalo zastarjelih: Total Annihilation, Actua Soccer 2, Oddworld, Red Line Racer, Fallout, Ultima Race Pro i Blade Runner DVD. Potonji, nažalost, nećete moći igrati ako se niste odlučili na konfiguraciju sa DVD čitačem! Bundle s igricama bit će u devetom mjesecu nadopunjen novim atraktivnim igrama.

REZULTATI TESTIRANJA:

3D Mark Max	
800x600 16Bit-a (Voodoo 2)	2369 (3D Mark)

Best Buy među pisačima...

Epson Stylus Color 640

Epsonov model pisača koji smo dobili na testiranje nudi ono što traži većina današnjih kupaca, kvalitetu crno-bijelog ispisa i ispisa u boji dobivenog ekonomičnom ink-jet tehnologijom.

Model 640 nastavlja Epsonovu tradiciju vrhunskih ink-jet pisača. Stylus Color 640 stvara detaljne (kako i ne bi uz maksimalnu rezoluciju od 1440x720 točkica!), oku ugodne slike čak i na najobičnijem papiru (podsjetimo se, prethodna generacija pisača za kvalitetan ispis u ovoj rezoluciji zahtijevala je skupe, posebno obrađene papire da se tinta ne bi razlijevala!). Rezultati koje smo postigli uistinu zadivljuju. Usporedim li kvalitetu ovog Epsona i svog 3 godine starog Canona 4100, razlika je golema (iako pripadaju istoj cjenovnoj skupini!). Odlična fotorealistična reprodukcija i na običnom papiru nije jedina dobra strana ovog pisača, iznenađuje oštrina i crnoća teksta koji se jedva razlikuje od istog predloška ispisanog na laserskom pisaču rezolucije 1200 dpi! Pisač ima odvojene spremnike za crnu tintu i tintu u boji. Brzina ispisa je odlična. Za naslovnicu prošlog broja, zahtjevniju sliku preko cijele stranice, Epsonu je trebalo oko dvije minute. I ispis teksta (draft mod) je također iznimno brz - pisač "ispljucka" otprilike 5 stranica u minuti. Pun potencijal ovog pisača moći ćete ostvariti kupnjom odgovarajućeg medija za ispis. Nevjerojatno fotorealističan ispis postiže se na Photo papiru. (Inače, za tiskanje fotorealističnih otisaka nije potrebno mijenjati ni tintu ni glavu, kao kod nekih drugih pisača!). Svidio nam se i Panoramski Photo papir, napravljen za ispis panoramskih fotografija kakve je moguće snimati sa svakom boljom digitalnom kamerom. Spomenimo još i mogućnost ispisa na naljepnice, folije, itd.

PROIZVOĐAČ	Epson
USTUPIO	Recro (tel. 3650 – 777)
CIJENA	nazvati
ZA	•pisač nevjerojatnih perfomansi obzirom na cjenovni razred!
PROTIV	•nema
DOJAM	Odličan pisač za kućnu uporabu, ali i za potrebe manjeg ureda



REZULTATI TESTIRANJA:

Vrsta ispisnog materijala	Vrijeme
Text (Economy)	5 stranica po minuti
Tekst i grafika (boja) 360 dpi	29.3 sekunda
A4 Web stranica (bogata grafikom)	62 sekunde
Slika preko cijele stranice	127 sekunda

Kupujete li pisač?

Xerox SoHo inkjeti

PROIZVOĐAČ	Xerox
USTUPIO	CHS Elektronika, Zagreb (01) 2989 288
CIJENA	1.399 kn + PDV (XJ6c), 1999 kn + PDV (XJ8c)
ZA	•Poseban spremnik za svaku boju, brzina
PROTIV	•Ružan izgled, pogotovo modela XJ6C
DOJAM	Dobar izbor, kupujete li novi pisač, a bitna vam je kvaliteta ispisa i brzina

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Xerox je na domaćem tržištu nedavno predstavio dva nova pisača za SoHo (mali ured ili kućna uporaba) tržište: modele DocuPrint XJ6C i DocuPrint XJ8C. Xerox je inače tvrtka poznata po vrsnim kopirnim uređajima (toliko popularnim u Americi da se ponegdje čak ustalio glagol "to xerox", što bismo mi preveli kopirati...). Dva nova pisača upotpunjuju lepezu proizvoda tvrtke.

Slabiji model, Docuprint XJ6C, ima četiri odvojena spremnika tinte, što još nismo vidjeli u ovoj cjenovnoj klasi. Odvojeni spremnici omogućavaju zamjenu boje koja se istrošila, što je daleko isplativije nego kod pisača kojima je odvojena samo crna od spremnika sa tri boje. U pisač je moguće staviti crni spremnik visokog kapaciteta, s kojim se postiže ispis do 7 stranica u minuti. S klasičnim spremnikom ispisuje 5 stranica (teksta) ili do 2 i pol stranice teksta s elementima u boji. Oba pisača rabe brzosušeću tintu koja omogućuje ispise u iznimno velikim razlučivostima bez razlijevanja boje (1200x600 na posebnom photopapiru, ili 600x600 na klasičnom papiru za slabiji XJ8C). Jači model koji smo dobili na testiranje je Docuprint XJ8C, a ispisuje 8 stranica teksta u minuti i 4 strane u boji. Rezolucije ispisa su također superiorne slabijem modelu, a idu do 1200x1200 dpi, čak i na običnom papiru. Opcionalna nabavka je glava za photoispis sa 6 boja i iznimnom kvalitetom reprodukcije. Pohvale idu i softveru koji korisnik dobiva uz pisač. Tijekom ispisa ste slobodni raditi što god želite na računalu. Moguće je nadgledati potrošnju tinte svakog spremnika, kao i napredak ispisa na ekranu. Ovo je vrlo korisno rabite li Docuprint kao mrežni pisač koji je izvan vaše sobe.

Uz oba printera dolazi i ponešto softvera: PhotoStudioTM, PhotoPrinterTM, PhotoFantasyTM i PhotoBase tvrtke ArcSoft koji vam omogućavaju stvaranje, manipuliranje i ispis slika, fotografija itd.





Mnogo digitalnog zvuka od Yamahe...

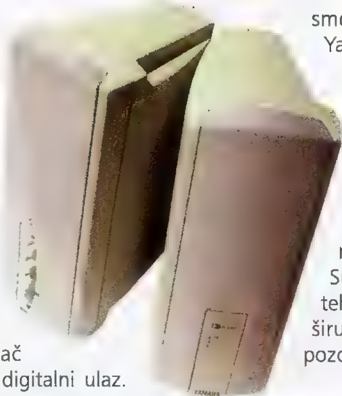
Zvučna kartica i zvučnici za digitalnu eru

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

PROIZVOĐAČ	Yamaha
USTUPIO	Zola (tel. 6552 727)
CIJENA	nazvati
ZA	•Digitalni izlaz (zvučna), digitalno procesiranje zvuka i kvaliteta zvuka (zvučnici)
PROTIV	•Nešto lošija reprodukcija visokih tonova (zvučnici)
DOJAM	Yamaha nije bez razloga jedna od najvećih korporacija. Iza njenih brojnih proizvoda stoji neoboriva kvaliteta, u što smo se još jednom uvjerili slušajući ovaj Yamahin zvučnici+zvučna kartica Combo

Yamaha je globalni megakoncern koji nam u svojoj proizvodnoj liniji nudi bogatu lepezu proizvoda, od snažnih cestovnih čudovišta preko profesionalnih glazbenih instrumenata do vrhunskih hi-fi audio komponenti.

Računalni (multimedijalni) dodaci iznimno su važan segment Yamahina proizvodnog pogona. Osim kvalitetnih CD-snimača, Yamaha je poznata i po odličnim zvučnim karticama i, dakako, zvučnicima. Zola, domaći zastupnik Yamahe, na testiranje nam je ustupio novu Yamahinu zvučnu karticu **Waveforce 192 Digital** zajedno sa zvučnicima koji poboljšavaju zvuk, i to u digitalnoj domeni! Gotovo identičnu karticu predstavili smo vam prije nekoliko mjeseci - naime, ovo je samo poboljšana verzija kojoj je dodan digitalni S-PDIF izlaz kroz koji možete spojiti karticu na vanjski D/A pretvarač na digitalno opsobljeno pojačalo (kvalitetniji modeli pojačala za kućno kino) ili na Mini Disc ili vanjski CD-snimač koji ima S-PDIF digitalni ulaz. Inače, riječ je o PCI zvučnoj kartici koja ima podršku za Direct Sound 3D, Sensaura, i može se pohvaliti iznimnom kvalitetom zvuka zahvaljujući ponajprije kvalitetnom D/A A/D pretvaraču. S karticom dolazi i glazbenicima vrlo zgodan bundle, predvođen odličnim programom XGWorks Lite, koji možete u Zoli nadograditi na punu verziju oslobađajući tako puni potencijal ove male tvornice zvuka.



Uz zvučnu karticu, na testiranje smo dobili i najnovije Yamahine multimedijalne zvučnike - malo poboljšan model YST-M15 koji sada nosi oznaku M20 DSP. Snaga i izgled zvučnika ostali su identični, a velika novost je Digital Surround Processing tehnologija koja stvara širu i dublju zvučnu pozornicu oko vašeg računala. Nekima će se ovo svidjeti, a nekima ne, no u svakom slučaju, dodatak je vrijedan spomena. Mali hint: želite li postići najbolje rezulatate s DSP efektom, poigrajte se malo rasporedom zvučnika. Zaključili smo da je najveća razlika u zvuku kad se zvučnici nalaze sa strane monitora, a da im je pritom prednja strana paralelna s ekranom. Zvuk ovih jednosustavskih zvučnika je odličan s obzirom na klasu, a posebno oduševljava kvaliteta dubokih tonova postignuta Active Servo tehnologijom izgradnje zvučničke kutije. Pravi hi-fi među računalnim bukačima. ◂

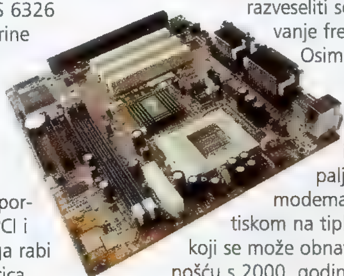


Sve u jednom...

FIC CE31-A matična ploča

PROIZVOĐAČ	FIC
USTUPIO	Autronic (tel. 6153-500)
CIJENA	870 kn (+PDV)
ZA	•Odlično "sve u jednom" rješenje, UDMA/66 podrška
PROTIV	•Nema slobodan AGP port, malo mjesta za proširenje
DOJAM	Zanimljiva ploča s mnoštvom ugrađenih mogućnosti. Dobar izbor za one koji će se na računalu igrati povremeno, a bitno im je jeftino rješenje

PGA Celeron procesori postali su dominantni na domaćem tržištu. Svakim danom pojavljuju se nove PGA ploče, stoga je riječ o dijelu tržišta s iznimno velikom konkurencijom! FIC je tvrtka koja se iz sivila prosjeka uspjela probiti povoljnim cijenama i jedinstvenim doživotnim jamstvom za svoje proizvode! Pogledajmo što je spremila za udomiti vaš novi PGA Celeron. CE31-A najnovija je FIC-ova ploča, s ugrađenim zvučnim i AGP grafičkim podsustavom, što je čini solidnim temeljem za jeftino novo računalo. Riječ je o prvoj ploči na tržištu s podrškom za UDMA/ 66 tvrde diskove, za što ćete dobiti i poseban kabel, prijeko potreban da bi se iskoristio ovaj novi standard. Grafički podsustav temelji se na SIS 6326 čipu, dok se za zvuk brine ESS ES1938 čip. Ništa posebno, ali obavlja zadani posao. Postoji opcija matične ploče s TV izlazom za jeftino internet računalo. Razočarao nas je broj portova za proširenje, 3xPCI i 1xISA. AGP nema jer ga rabi ugrađena grafička kartica. Njoj se za rad dodjeljuje dio glavne memorije sustava. Overclockere će razveseliti softversko podešavanje frekvencije sabirnice. Osim ovih, ploča se može pohvaliti i ostalim klasičnim dobrotama koje imaju ATX ploče: paljenjem putem modema, mreže, priskom na tipkovnicu, BIOS-om koji se može obnavljati, kompatibilnošću s 2000. godinom itd. ◂

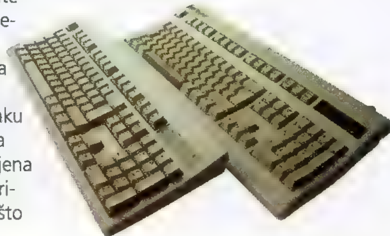


Kvalitetne tipkovnice...

Keytronic KT 800 i KT 2001

PROIZVOĐAČ	Keytronic
USTUPIO	Autronic (tel. 6153-500)
CIJENA	•Nazvati
ZA	•Kvalitetnije od uobičajenih
PROTIV	•Bolji model je malo skup
DOJAM	Ako se na nečemu ne isplati štedjeti kod osobnih računala, to su tipkovnice. Počastite svoje prste Keytronicovim modelima i nećete zažaliti

Vjerovali ili ne, ali tipkovnica je najčešće rabljen ulazni uređaj za igranje igara. Cijena joj je, pri kupnji računala, zanemariva te se isplati izdvojiti kakvih stotinjak kuna za nju jer je upravo ona glavno sučelje za interakciju vas i računala. Na testiranje smo dobili dvije Keytronicove tipkovnice. Prvi model je KT 800, kvalitetna tipkovnica za one nešto tanjeg džepa. Riječ je o PS/2 tipkovnici s klasičnim rasporedom tipaka te dodatnim Winkey tipkama. Od običnih jeftinjaka razlikuju je kvalitetne polučvrste tipke, gotovo nečujne kada po njima tipkate. Tipovnica je učvršćena u četiri točke malim gumenim podlošcima. Robusnost kao da jamči dugotrajnost ove tipkovnice. Drugi, bolji model je KT 2001, s nekim vrlo zanimljivim tehničkim rješenjima. Na tipke je primijenjena VF (Varied Force) tehnologija. Ovisno od toga kojim prstom tipkate po kojem slovu, tipkovnica je podijeljena na nekoliko područja gdje je potrebno primijeniti različitu silu da bi ste tipku stisnuli, što u praksi rezultira jednakim osjećajem za svaku tipku. Dodatna inovacija krije se iza imena MPR II. Tipka Space napravljena je od posebnog provodljivog materijala koji odvodi statički elektricitet što ga stvarate. Inače, tipkovnica je dosta veća od KT 800, čak i prevelika za moj ukus. Veća težina i veće gumene nožice daju joj veću stabilnost od slabijeg modela, što bi trebalo opravdati gotovo dvostruku cijenu. Kralj među tipkovnicama je ipak KT 2001. ◂



BUDUĆNOST ZVUKA U KOMPJUTORSKIM IGRAMA

DVD je kao novi medij u računalnoj industriji i uže, u industriji kompjutorskih igara, otvorio mnoge nove vidike, slično kao što je to nekoć učinio Compact Disc. Daleko više podataka što ih stane blagodat je koja najviše koristi audio-vizualnom dijelu razvoja računalnih igara. Tako će animirane i igrane međuscene u igrama biti daleko kvalitetnije i duže, a zvuk digitalni, višekanalski! Ovaj tekst posvećujemo upravo tom budućem razvoju zvuka. Trendovi što ih diktiraju proizvođači konzola i računalnog hardvera navješćuju nam, kad je o zvuku riječ, vrućih godinu dana!

PIŠE **Patrik Pencinger**

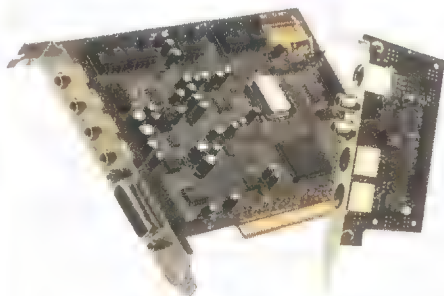




Creative Labs je u suradnji sa svojom podružnicom izbacio nekoliko paketa zvučnika predodređenih za reprodukciju digitalnog višekanalskog zvuka

Svaki početak je težak...

Početak višekanalskog zvuka u računalnim igrama bilježimo uvođenjem Dolby Surround zvuka na PC i Playstation konzolama. Bio je to 4-kanalski zvučni standard koji iz običnog stereo signala dekodira centralni i stražnje (tzv. surround kanale). Zanimljivo je da je ovako ukodiran 4-kanalski zvuk potpuno kompatibilan sa stereo opremom, tj. ako niste imali dodatna tri zvučnika i Dolby Surround pojačalo/edkoder/reciever, uživali ste u odličnom stereo zvuku. Odličan primjer igre sa zvukom u ovom standardu je Need For Speed 3, koji i na PC-u i na PSX-u ima višekanalski zvuk. Sigurno se sjećate Dolby Surround znaka iz uvoda... Cijela stvar i u praksi radi prilično efektno. Prednja zvučna pozornica preciznija je zahvaljujući srednjem zvučniku, u surround zvučnicima čujemo kako se nadvikuju policajci, pa čak i njihove sirene. Glavni je problem što vam za uživanje u ovakvom zvuku treba oprema koja cijenom višestruko prelazi cijenu bež plastičnjaka (zvučnika) koji uništavaju kvalitetan zvuk što ga stvaraju zvučne kartice. Uglavnom, s porastom broja vlasnika kućnih kina i kvalitetnih AV sustava (preko kojih se nerijetko igraju i kompjutorske igre), među proizvođačima igara je i Dolby postajao sve popularniji. Tako u posljednje vrijeme mnoge kompanije otkupljuju licence od Dolby Laboratories koje im dopuštaju, i omogućuju razvoj igara s ovakvim zvukom. Trenutačno postoji oko 225 igara sa Dolby Surround zvukom. Većinom je to analogni 4-kanalski, no neki DVD naslovi (npr. Claw, Wing Commander 4) imaju Dolby Digital zvuk (samo u međusekvencama!). Zanimljivo je da je razvijen softver koji omogućava realtime miksanje Dolby Digital 5.1 soundtracka s glazbom iz igre. Upravo je to ključni čimbenik što se mnogi proizvođači sve više i više okreću DVD-u. Nedavno je i Nintendo pristupio društvu od pedesetak kompanija koje nude Dolby višekanalski zvuk u svojim igrama. Ovo nimalo ne čudi ako ste u Tech Infu pročitali novost vezanu uz Nintendovu novu konzolu... SEGA Dreamcast također ima punu podršku za Dolby Surround (ne i Dolby Digital!!). Iako do lansiranja nove Nintendove i Sony konzole ima još vremena, već možemo sa sigurnošću prognozirati da će SEGA opet završiti kao gubitnik. Od novih i trenutačno popularnih igara na konzolama i osobnim računalima, ovo su samo neke popularnije koje podržavaju višekanalski zvuk: Final Fantasy 7 (Squaresoft), Beneath (Activision), Diablo 2 (Buzzard), Grand Theft Auto 2 (Gremlin Interactive), Maximum Overkill (NovaLogic), Descent 3 (Interplay), WW2 Fighters (Electronic Arts), Mechwarrior 3 (Hasbro)... Posebno su nas razveselile neke vijesti o DVD-ROM naslovima u razvoju koji rabe Dolby Digital 5.1 zvučni standard! Riječ je o Gremlinovom Hardwaru i projektu Lionhead Studija, Black&White.



Soudblaster Live! odličan je prvi korak prema digitalnom višekanalskom zvuku

Kako su nam potonje vijesti zvučale predobro da bi bile istinite, nakon dugotrajnog kopanja uspjeli smo se domoći Rik Edeova e-maila, Games Production Managera u Dolby Laboratoriesu, i kod njega se raspitati koliko zapravo ima nade da DD zaživi u igrama. Načelno, ovaj "čovac" se brine da kompanije za razvoj kompjutorskih igara shvate kolika je prednost Dolby Digitala. Kako rijetki kompjutoraši imaju DD 5.1 pojačalo uz računalo, 5.1 kanalski signal Dolby Digitala downmixa se na 4 kanala, tako da se stvori fantomski srednji kanal pomoću prednja dva zvučnika, a subwoofer signal ide u sva četiri. Na ovaj način se otvara daleko širi dio kompjutorskog tržišta, jer mnogi igrači već posjeduju neku 4-kanalsku zvučnu karticu , npr. Soundblaster Live! ili Diamond Monster Sound. Inače, uvjeravani smo da se dok ovo čitate bliži završetak razvoja drivera za SB Live! koji u stvarnom vremenu dekodiraju Dolby Digital 5.1 zvuk i downmixaju ga na 4 kanala na maloprije opisani način. Sve ovo radi bez ikakvog opterećenja procesora jer sam procesor na SB Liveu ima snagu od kakvih 1000 Mipsa. Zanimalo nas je Rickovo mišljenje kako će si kompjutoraši moći priuštiti višekanalska pojačala i skupe zvučnike. Dobili smo jednostavan odgovor: Neće. Naime u Dolbyu predviđaju da će većina kupiti dodatna dva zvučnika sličnih mogućnosti trenutačnima i time si otvoriti novu dimenziju u računalnim igrama. Višekanalski digitalni zvuk zakoračio je sigurno na područje kompjutorskih igara, i tu će i ostati... Čovjek bio bio glup da ne uvidi njegove prednosti i uživa u njemu...

TOP 5 Must Buy

1. Armageddon
2. Savršeno ubojstvo
3. Starship Troopers
4. Prijateljice
5. Brisač



HELP LINE

S.O.S

Nadamo se da ćete u 1900 novih naslova, koliko ih je predstavljeno na ovogodišnjem E3 sajmu,pronaći neke koji će vam zadati bar malo glavobolje jer naš Denis Kovačić već definitivno ima glavobolju od uobičajenih pitanja vezanih uz LBA, Broken Sword i Sanitarium. Ljudi, dosta više, svijet ide dalje, sve je puno lijepih žena i novih igara....

PIŠITE NAM

Ako ste zapeli u nekoj igri, ne očajavajte. Hackerov SOS tim na čelu sa samozatajnim Denisom Kovačićem će apotekarskom preciznošću secirati i analizirati vaš problem i ponuditi vam rješenje jer još se nije pojavila igra koja bi Hackerovoj redakciji polomila zube. Pisma nam šaljite:

POŠTOM "Janus-Lingua d.o.o." (SOS) Petrinjska 11/IV, 10 000 ZAGREB

MAILOM janus@zg.tel.hr (u SUBJECT stavite SOS)

NAPOMENA

Molimo vas, vodite računa da vaša pisma imaju oznaku SOS u adresi (ako šaljete poštom) ili SUBJECTU poruke (ako šaljete mailom) jer će ih u protivnom naš sustav automatskog razvrstavanja pošte automatski lansirati u Recycle Bin.

SANITARIUM

Imam problem u igri Sanitarium. Kada dođem u The Laboratory, ne znam šifre koje moram upisati (ENTER CODE).

Maina

Kada dođeš u laboratorij, poslušaj traku na stolu i pročitaj sve na što naiđeš. Pogledaj na tri ploče. Sa svake moraš izdvojiti posebna slova i složiti ih u riječi. Riječi su: KEY HIDES TO, THE YOUTH, SALVATION. Klikaj na sigurnosnu kutiju i složi sljedeću rečenicu: YOUTH HIDES THE KEY TO SALVATION. Prođi kroz vrata.

GRIM FANDANGO

Imam jedan problem u igri Grim Fandango. Na početku druge godine zatvorili su me u onu kućicu gdje je bio Glottis, a onda me onaj oslobodio i odveo k sebi. Tamo mi je rekao da mu moram donijeti jaja. Ja sam mu donio jaja, ali ne znam što moram dalje učiniti.

Unaprijed hvala, Matija

Kada budeš na zgadi, ondje gdje su prozori, uđi kroz pretposljednji. Vreću za udaranje udari tri puta i uzmi dio zuba koji je pao. Idi u garažu, u Glottisov ured. Na dio zuba stavi Fill - A - Dent iz stroja. Izađi iz garaže. Okreni se tako da Manny ne gleda nigdje i uporabi dio zuba. Ispred kamere (oko na liku na zidu) mahni rukom i dizalom se spusti u stožer. Evi daj dio zuba.

X-FILES: THE GAME

Kupio sam igru " X files", stvarno je fantastična. Igravši je s užitkom, došao sam do petog CD-a, gdje sam se i zaustavio. Moj novi partner u istraživanju Muldera i Scully je postao Mark Cook. Otišli smo u neko mjesto ispred stare kuće. Cook je imao mitraljez, a ja kao i uvijek - pištolj. Banditi iz kuće su počeli pucati na nas. Kada smo ih sve sredili, našao sam pištolj. Slikao sam važne dijelove i stvari iz kuće koje sam smatrao dokazima. Nakon toga, htio sam izaći iz kuće da odem u svoj ured, ali nisam mogao! Mjesta na karti koja su bila označena kružićima crvene boje, promjenila su boju u svjetlozelenu. Po mom mišljenju, morao sam obaviti još nešto, ali ne znam što! Molim vas, recite mi što još moram obaviti u toj kući?!

Daniel

Kad ubiješ trojicu bandita na prvom katu i dvojicu na drugom, idi na najviši kat. Pronađi spiralne stube koje vode prema gore. Idi iza njih desno i onda dolje. Razgovaraj sa Smoleom i s partnerom. Idi na prvi kat, pregledaj pištolj, log knjigu i sanduke s oznakama. Vrati se i ponovno razgovaraj s obojicom o pištolju i knjizi. Idi u laboratorij.

FALLOUT 2

Imam dva problema: Zapeo sam na kraju Fallouta 2, u Enclavi. Pobio sam sve čuvare, uzeo od predsjednika karticu i razgovarao s poglavicom u ćeliji. On mi je rekao da isključim elektranu koja napaja energetska polja ali ne znam kako doći do kompjutora na najdonjem nivou koji upravlja tom elektranom.
Kako ući u Military base? Pokušao sam postaviti eksplozive oko kamenja koje je zatrpalo vrata, ali ne pomaže

Milan

Na katu gdje je predsjednik, iza predsjedničke sobe su stube. Popni se njima kat više i idi u donji kut ove razine. Trebao bi doći do sobe gdje te očekuje naučnik i vojnik. Pričaj s naučnikom bezobrazno i uvjeri ga da isključi reaktor. Ulaz u bazu je u jednoj kolibi koju ćeš prepoznati po cijevima koje izlaze i nje.

BROKEN SWORD 2

Moja Nicol iz Broken Sworda 2 ne zna što da radi: čuči iza kutija na vrhu asteškog hrama na dizalu dok George leži svezan na žrtvenom stolu čuvan od dvojice (uzela je remen sa streljivom i ne zna što da radi). Pomozite "joj".

Unaprijed zahvalan Mladen!

Reci joj da pogleda na "gantry", zatim da uzme "rope" i zatraži od Titipoca da uporabi "rope" na "gantry". Zatim neka ona uporabi "rope" na stroju, "dagger" na "fuel line". Neka uzme "cylinder" iz generatora i uporabi ga na "fuel line" i na "fuel cup". Sada treba klikati na crveni gumb na stroju i povući polugu. Reci joj da razgovara s Titipocom o poluzi i dizalu. Neka ide gore, uzme remen sa streljivom i vrati se dolje. Slijedi razgovor s čuvarima, zatim mora uzeti baklju, otići Titipocu koji će je zapaliti. Kad se benzin zapali, baci streljivo u nj. Mora ići ponovno gore. Šapni joj da klika na Colonela Grasienta i uporabi nož na Georgu

LBA 2

Imam problem u igri LBA 2. Dakle, pokupio sam sve fragment keyeve, osim onog koji je u nekom rudniku i kojeg vidim na povišenom mjestu ispred sebe i ne mogu ga pokupiti. Molim vas, kako to učiniti!

Fran

Uđi kroz prolaz u nastambe pod zemljom. Starac će te tražiti da mu doneseš nešto za jelo. Idi do obitelji gdje domaćica upravo sprema večeru. Prihvati njen poziv i pridruži im se za stolom. Nakon kratkog oporavka, daj starcu jelo. Dobit ćeš ključ. Idi u crkvu i popričaj sa svećenikom. Kreni do njegove sobe i ondje, pričajući s kućanicom, nauči pjesmu. Idi u rudnik (pokraj zgrade, ulaz čuva jedan stražar). Unutra skupljaj drago kamenje i nađi zaštitnu rukavicu. Doći ćeš do vratiju koje čuva poveći stražar. Eliminiraj ga, uzmi ključ i uđi. Unutra ćeš naći Blafardov fragment.

LBA 2

Zapeo sam na onom planetu izvanzemaljaca kada trebam naći neki komad da bih poletio sa svemirskim brodom. Pretražio sam sva rješenja, piše da se taj komad nalazi u tornju (za avione), ali ga ja nikako ne mogu pronaći (mala, mala prostorija). Pomozite !

Igor

Kontrolni toranj se nalazi na Astroportu odmah pokraj letjelice. Kada uđeš unutra, samo jedan prostorija i postoji, i to na vrhu tornja. Ondje je disk koji tražiš.

BROKEN SWORD 2

Zapeo sam u igri Broken Sword 2, na drugom CD-u. Bio sam kod poglavice, razgovarao sam s njime i nakon toga mi je dao korijen. Otišao sam natrag kod svećenika u drvenu kućicu. Ni svećenik ni Nico ne žele primiti korijen. Ne znam što dalje!?

Moraš staviti metalnu posudu (metal cone) ispod preše, u prešu staviti korijen i pokrenuti je križem. Uzmi posudu i idi u kućicu.

Molim vas za pomoć pri igri "Broken Sword 2". Zapeo sam na početku prvog CD-a. Pričao sam s konobarom i s pijancem kojem sam uzeo flašu. Također sam pričao s Alanom koji mi je rekao za muzej u koji sam odmah otišao. Ondje sam pričao s dvije djevojke, s gazdom i s debelim čovjekom.

Branislav

Kada dođeš u muzej, pričaj s gazdom i s debelim čovjekom. Idi u stražnji dio muzeja i pogledaj kutije. Iz boce natoči dvaput piće debelom čovjeku - kada padne, idi u stražnji dio muzeja i uzmi oznaku (label) sa sanduka.

VAŽNA NAPOMENA

Na pitanja upućena putem e-maila ne odgovaramo preko Interneta. Znači nemojte tražiti da vam na mail pošaljemo prohode, cheatove i savjete jer (barem zasad) nismo u mogućnosti riješiti nekoliko desetaka vrlo specifičnih problema, koliko svaki dan stiže u InBox našeg jadnog Denisa. Isto tako, sva nepotpisana pisma (bilo obična, bilo e-mail) automatski lansiramo u Recycle Bin. Naposljetku, Denis će vam reći da posebno voli igrati košarku s pismima u kojima pitanje nije jasno i precizno postavljeno. Zahvaljujemo se na razumijevanju.

PREDLOŽITE MI...

Lijep pozdrav!
Ja zapravo i nemam problem, nego pitanje, odnosno htjela bih jedan savjet. Namjeravam kupiti novi PC i naravno prodati stari, ali to već spada u rubriku mali oglasi. Molim vas predložite mi koja je konfiguracija trenutačno najbolja. Kompjutor mi služi prvenstveno za zabavu, tj. igranje. Cijena i nije toliko bitna, zanima me sve od procesora do zvučne kartice.

Unaprijed hvala, Katarina Krobot

Obožavam kada imam odriješene ruke i kada mogu zamišljati da posjedujem ono o čemu pišem. Dakle, za procesor bismo uzeli Pentium 3 na 550 MHz (baš sam danas pročitao na Internetu da je izašao.) Po iskustvima iz 03 Arena Testa, KNI instrukcije prilično dodaju na ukupne performanse, naime zamjetna je razlika uspoređujemo li ga s Celeronom iste frekvencije. Matična ploča bila bi Asus P2B ili Abit BH6. Memorije bismo uzeli 256 MB (od viška glava ne boli). Kod grafičke kartice prelomila bi se mnoga koplja, no bila bi to vjerojatno Voodoo 3 3500 ili Ultra TNT2 grafička kartica. Zvuk bi osigurao SB Live!, a tvrdi disk bio bi IBM-ov, minimalno 10 GB, brzine vrtnje 7200 rpma. DVD čitač bi bio Hitachi GD 2500 ili neki drugi 5x/32x brzine čitanja. Za zvuk bi se brinuli Cambridge Soundworks Sub-Sat FPS2000 zvučnici. Za ugodno igranje valja imati i odgovarajuća pomagala: Force Feedback Volan, FF joystick i gamepad. Od monitora nam je trenutačno zapao za oko jedan Sonyjev FD trinitron dijagonale 19". Modem za komuniciranje s ostatkom svijeta bio bi US Robotics Message model. Cijena ovakve konfiguracije iznosila bi oko 30,000 kn. Ehm... Možda smo malo pretjerali..

BEZ PANIKE

Svojevrsni ovomjesečni lajtmotiv vaših upita je nadogradnja konfiguracije, što novijim procesorima i matičnim pločama, a što grafičkim karticama. Stanje na tržištu dinamičnije je nego ikada, priskačemo vam u pomoć u odabiru optimalne konfiguracije!

PIŠITE NAM

Kupili ste komad novog hardvera i ponaša se čudno? Nešto što je prije radilo sada misteriozno odbija poslušnost? Zanimaju vas tajne operativnog sustava? Muči vas kako nadograditi računalo ili koju karticu kupiti? Hackerov hardveraški tim odgovara na vaše upite!

POŠTOM "Janus-Press d.o.o."
(BEZ PANIKE)
Petrinjska 11/IV,
10 000 ZAGREB

MAILOM janus@zg.tel.hr
SUBJECT: BEZ PANIKE)

NAPOMENA

Molimo vas, vodite računa da vaša pisma imaju oznaku BEZ PANIKE u adresi (ako šaljete poštom) ili SUBJECTU poruke (ako šaljete mailom) jer će ih u protivnom naš sustav automatskog razvrstavanja pošte automatski lansirati u Recycle Bin.

RIVA TNT, NFS 3 ITD...

Imam grafičku karticu Riva TNT 16Mb SD RAMA. Čini mi se da ne radi kako bi trebala, primjerice, u igri NFS3 ne mogu povećati rezoluciju na 1024x768, uporno na nekim mjestima zaglavljuje. Često mi se dogodi da mi se Windowsi zaglave npr. u Corelu ili AcdSee-u. Molim vas, pomozite!

Nepotpisani

Pretražio sam cijeli WEB, ali nigdje nisam mogao pronaći zakrpu za Need For Speed 3. Zakrpa mi treba zbog moje grafičke kartice Banshee ali je nigdje ne mogu pronaći čak ni na www.3dfx.com. Ako možda imate tu zakrpu, postoji li mogućnost da mi kažete gdje ste je nabavili?

Nepotpisani 2

Nažalost, nismo u stanju točno dijagnosticirati problem, no ponudit ćemo ti nekoliko rješenja. Moguće je da će se problem riješiti reinstalacijom drivera (originalnih za karticu). Slični problemi se znaju javljati ako je računalo overclockano, ili ako je grafička kartica overclockana. No, ne smiješ isključiti mogućnost hardverskog defekta neke komponente, npr. memorije ili matične ploče. Ponekad su nenadani padovi sustava posljedica virusa! Što se Need For Speeda 3 tiče, predlažemo ti skidanje novog neslužbenog driver packa s Internet adrese: 3dracing.allgames.com/-just-for-fun/nfs3cars . Jedna od glavnih karakteristika je poboljšanje performansi NFS-a 3 sa nVidiinim grafičkim karticama. Istu stvar trebaju napraviti i vlasnici Banshee kartica. Inače, zakrpa za NFS3 doista je bila dostupna na www.3dfx.com , no ne znamo zašto više nije. Inače, NFS 3 ima auto update program čiju vam uporabu savjetujem.

NOVI KOMPJUTOR

To da ste najbolji časopis na svijetu ne trebam govoriti jer to i sami znate, ali prijeđimo na stvar. Imam P200MMX, 32MB-Ram, 1,96 GB hard disk te Voodoo 2 12 MB. Zanima me što bi mi bilo najbolje ugraditi na kompjutor a da cijenom ne prelazi 3000 kn. Moram vam reći da sam stvarni zaljubljenik u igre i želio bih imati konfiguraciju koja će moći pokrenuti sve ove nadolazeće.

Unaprijed hvala, Goran Miko.

Predlažemo ti jednu prilično veliku nadogradnju računala od čega će ti višestruko profitirati performanse u mnogim igrama. Predlažemo ti da kupiš novu matičnu ploču, odličan izbor predstavlja Abit ZM6 (opisali smo je u prošlom broju), s podrškom za PGA Celerone. Procesor koji ti predlažemo je CeleronA 400 i, naravno, usto ti treba 128 MB PC100 memorije. Ova kombinacija daje vrhunske performanse, a prema nekim našim testiranjima idealna je i za overclockanje do 450 MHz, pa i više ako si hrabar. Naravno, rizik pri overclockanju snosiš sam... Prodaš li staru matičnu ploču, procesor, memoriju i Voodoo 2 (poslužit će Hackerovi mali oglasi na Internetu), skupit ćeš dovoljno za karticu kalibra Voodoo 2 3000 ili TNT2. Opisana kombinacija morala bi te bez problema služiti barem sljedećih godinu i pol...

CELERONA

Imam jedno pitanje za vas. Sada bih si trebao kupiti novi pentium 333.Vidio sam da postoji Celeron A i obični Celeron. Sada od vas tražim da mi kažete koji bi i zašto bio bolji ? Unaprijed HVALA!

Tomislav iz Zagreba.

Imam P200MMX sa 32 MB-rama, grafičku karticu Banshee i matičnu ploču Soyo, namjeravam kupiti novi procesor pa vas molim da mi preporučite neki pristojne cijene. Čuo sam da su sada među boljima Celeron A procesori koji su i dosta jeftini, a pružaju pristojne performanse. Molim vas da mi onda odmah kažete koja matična ploča bi bila kompatibilna s procesorom koji mi preporučujete da bih dobio zadovoljavajuće performanse za igranje većine današnjih igara.

Celeron procesori nametnuli su se tržištu kao izvrsno rješenje. Uz performanse gotovo iste s Deschutes procesorima (Pentium 2) na identičnim frekvencijama i dvostruko niže cijene ,idealno su rješenje za igrače kojima su često financije itekako ograničene. Trenutačno su aktualni Celeroni A od 333 do 466 MHz. Trenutačni Best Buy je verzija na 400 MHz i to u PGA inačici (bolje podnosi overclockanje). Inače, više ne postoje, tj. barem se ne proizvode zloglasni prvi Celeroni bez Cachea na procesoru, čiji je nedostatak uzrokovao prilično lošije performanse od trenutačnih. Važno je spomenuti da postoje dvije inačice Celeron procesora, SEPP (na kartici) i PGA (sami čipovi). PGA inačice polako istjeruju SEPP-ove s tržišta, a ako imate dobru Slot 1 ploču i ne želite je mijenjati, postoji Adapter SEPP u PGA, ali, nažalost, ne i obrnuto. PGA Celeroni su jeftiniji, identičnih performansi, a i nešto bolje podnose overclockanje.

HYPERSNAPDX

Imam Hypersnap i ne mogu se riješiti onog bijelog naslova u gornjem lijevom kutu (kad gledaš prema monitoru). Znam da je to zbog toga što verzija nije registrirana ali mi onda bar recite kako da je registriram? Na Astalavisti nisam našao ništa. I usput, kako mogu promijeniti rezoluciju na 800x600 u Hypersnapu da mi slike "sejva" na tu rezicu? Verzija je 3.3 (skinuta s Interneta). Odgovor mi pošaljite ili preko e-majla: pospromet@zg.tel.hr ili ga napišite u sljedećem broju Hackera.

Petar

Poruka na snimljenim slikama ovim odličnim greberom metoda je kojom vas autori primoravaju na registriranje programa. Doista je riječ o kvalitetnom programu i doista se isplati za nj izdvojiti sumicu koju autori traže. Registracija je brza i bezbolna na samim stranicama programa, a sve što ti treba je broj kreditne kartice. Astalavista spada u podzemlje Internet sadržaja i ne bismo ti preporučili uporabu sadržaja do kojih preko nje možeš doći. U Hypersnapu ne možeš namjestiti rezoluciju u kojoj snima slike jer on jednostavno preslika memoriju grafičke kartice na tvrdi disk. Dobivena je slika uvijek veličinom identična originalu. Dodatne promjene na veličini, izrezivanje dijelova slike i slično možeš obaviti nekim dodatnim programom tipa Paint Shop.

KOJU GRAFIČKU?

Molim Vas da mi preporučite najbolju grafičku i zvučnu karticu za moju konfiguraciju: PII-233, 32 RAM, 56kbps modem, 40x cd-čitač!
Unaprijed zahvalan!

Jan Vnouček,Bjelovar

Preporučujemo ti jednu od Voodoo 3 kartica ako voliš dobru zabavu, bez gnjavaže oko drivera, ili Rivu TNT 2 ako želiš nešto bolju kvalitetu slike, 32 bpp renderiranje, ali i problematičnije drivere. Ako je pak cijena važan faktor, u pola cijene možeš nabaviti još uvijek brze, ali generaciju zaostale kartice kalibra Riva TNT ili Voodoo 2.

US ROBOTICS PROBLEMI

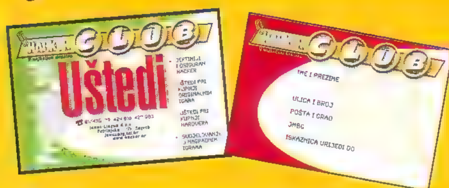
Imam dva problema s mojim modemom US Robotics 33.6k PnP sporster voice FAX internal. Prvi: kad pokušavam dvaput zaredom birati isti broj, prvi put normalno bira, a drugi put čeka oko minutu. Drugi je problem u tome što može samo 5 ili 6 puta zaredom birati brojeve, a kad pokušam sedmi put, pojavi mi se poruka "Error 629: You have been disconnected from the computer you dialed.Double-click the connection to try again" i više ne želi birati, a onda moram, ne resetirati, nego baš ugasiti kompjutor i opet ga upaliti i onda opet hoće nazivati. Nadam se da imate kakvu ideju kako to riješiti.

Fox

Imaš modem napravljen po zloglasnim specifikacijama za njemačko tržište. Naime, njihov zakon zabranjuje višestruko biranje jednog broja zaredom (da ne biste nekoga gnjavili), i po tim specifikacijama izrađuju se uređaji za njihovo tržište. Prema našim iskustvima, s USR modemima upisivanje sljedećeg init stringa potpuno rješava dotični problem : ats40.1=1

HACKER CLUB

club
Hackerovih pretplatnika



ISKAZNICA S KOJOM SE ISPLATI KUPOVATI

GDJE KUPITI	ŠTO KUPITI
AUTRONIC  **Gruška 22 tel. 01/ 6153-500**	Autronicove konfiguracije poznate su svim čitateljima Hackera. U ovom broju možete pročitati recenziju njihove nove matične ploče i tipkovnice. Autronic se nedavno preselio na novu adresu u novouređene prostrane prostorije i članovima Hacker kluba ponudio jedinstven popust – 10% za sve artikle iz Autronicove ponude za gotovinsko plaćanje!
POPUST	10 %

GDJE KUPITI	ŠTO KUPITI
MACRO-MICRO  **Nova cesta 121 tel. 01/ 3095-033**	Ako vam se istrošio toner, ne bacajte ga. Odnesite ga u Macro-Micro da vam ga napune, a usput razgledajte bogatu ponudu kompjutorske opreme na koju dobivate 5% popusta ako ste član Hacker kluba. Treba li vam memorijska kartica za PlayStation, na nju ćete ovdje dobiti 10% popusta. Uskoro se Macro-Micro seli u nove prostorije (Drenovačka 7) u zgradu preko puta sadašnje trgovine koja se još nalazi na adresi…
POPUST	5-10 %

ZOLA  **Nova cesta 115 tel. 01/ 3095-153**	Zolina je trgovina mala, ali prepuna raznovrsnih proizvoda nužnih svakom članu Hacker kluba. Ondje ćete naći sve za vaše računalo, od joysticka preko tonera do kutija za CD-e. Ne treba smetnuti s uma ni to da je Zola zastupnik za Yamahu. U rubrici Hardware obratite pažnju na recenziju Yamahinog CD snimača, te digitalne zvučne kartice i zvučnika.
POPUST	5 %

CONTINENTAL MEGASTORE  **Savska 9 tel. 01/ 4829-551**	Continental Megastore poznatiji je kao trgovina u kojoj se pojavila i Lara Croft! A bili su tu i dva gangstera, ali Lara je ipak Lara. Ako navratite i vi, a član ste Hacker kluba dobiti ćete 10% popusta pri kupnji ovih igara: *Klingon, Sin, Gangsters, Fallout 2, Fighter Squadron i Carmageddon 2.*
POPUST	5 %

ALGORITAM  • **Hotel Dubrovnik, Gajeva 1 tel. 01/ 422-896** • **Importanne centar tel. 01/ 457-3128** • **Knjižara dr. Frano Čale, Plaza 8, Dubrovnik tel. 020/ 426-431**	Tvrtka koja je krenula u lokalizaciju igara i do sada lokalizirala Sim City 3000, Alpha Centauri, Superbike, Recoil, Turok 2 i Lands of Lore 3. Članovi Hacker kluba imaju na te igre, ali i na sve druge u Algoritmovim trgovinama 4% popusta. Radosna vijest i za članove Hacker kluba iz Dubrovnika i okolice je da svoj popust mogu iskoristiti i u dubrovačkoj podružnici Algoritma! ZA ČLANOVE U DUBROVNIKU!
POPUST	4 %

NOVA  **Trpimirova 5A, Rijeka tel. 051/ 335-147**	Često smo dobivali pritužbe od članova Hacker kluba iz riječke regije da moraju do Zagreba ako žele ubaciti u pogon svoju Hacker klub iskaznicu i iskoristiti popust pri kupnji. Nepravda je ispravljena! Knjižara Nova nudi 4% popusta pri kupnji kompjutorskih igara iz svog bogatog asortimana. ZA ČLANOVE U RIJECI!
POPUST	4 %

S HACKER CLUB ISKAZNICOM KUPUJE SE JEFTINIJE

ZA 5 NOVIH PRETPLATNIKA!

EKSKLUZIVNO će 5 novih pretplatnika osvojiti službenu kapu najvećeg svjetskog sajma kompjutorskih igara E3, održanog prošlog mjeseca u Los Angelesu



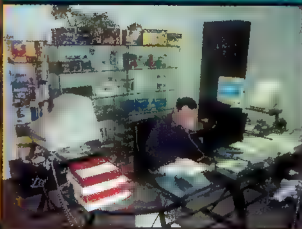
P R E T P L A T I   S E   I   U Š T E D I



NAGRAĐENI PRETPLATNICI

Microsoft 95 Osnove osvojio je **Marko Vinovrški iz Virovitice** • **Microsoft 95 (savjeti, trikovi i prečaci)** odlazi u **Nevidane, Božidaru Draganu** • **Outlook 97 Osnove** sada će još lakše savladati **Rist (Miroslava) Dalibor sa Krka** • **Šurić Ivana iz Pregrade** razveselit će kaseta **Windows 95 Internet** • **Office 97 Osnove** odlazi u Ludberg, Geci Filipu

INFO GAMA



Počiteljska 4
tel. 01/ 3098-302

Ono što je svakom hackeru neophodno je dobra ubrzivačka kartica. Voodoo 3 svakako je jedna od najboljih stoga smo je i mi recenzirali u rubrici Hardware. Voodoo 3 karticu, kao i ostali hardware, moguće je nabaviti u INFO GAMI gdje sa iskaznicom Hacker kluba dobijate popust od 13% za gotovinsko plaćanje.

POPUST ▸ **13 %**

PENTAGRAM



Savska 120
tel. 01/ 6191-694, 6191-698

Pentagram je pravo mjesto za kupnju Philips monitora, kamera, snimača ili kupnju računala na kredit do 2 godine. Njihova velika ploča dobro se vidi iz jureće četrnaestice. Komponenta koju kupite u Pentagramu bit će vam besplatno ugrađena u vaše računalo. I još nešto: sa iskaznicom Hacker kluba imat ćete 10% popusta pri gotovinskom plaćanju.

POPUST ▸ **10 %**

PRETPLATI SE I POSTANI ČLAN HACKER CLUBA

PRETPLATA *na Hacker*

○ **6 BROJEVA** 180 kn

○ **12 BROJEVA** 360 kn

Ime i prezime / naziv tvrtke ....

ulica i broj ....

mjesto ....

tel/fax .... *poštanski broj*

JMBG / matični broj tvrtke ....

datum .... *potpis*

NAČIN PLAĆANJA

○ *pouzećem - plaćanje poštaru pri preuzimanju pošiljke*
+ 25 kn (troškovi poštarine)

○ *uplatom na žiro račun*
30105-603-28346
svrha doznake upisujete sadržaj vaše narudžbe
primatelj Janus-Press d.o.o., Petrinjska 11, 10000 Zagreb
u rubriku POZIV NA BROJ upisujete vaš JMBG ili matični broj tvrtke

○ *kreditnom karticom*
○ American Express ○ Diners Club
○ EuroCard MasterCard ○ Visa
broj kartice ....
kartica vrijedi do ....

Kopiju uplatnice i popunjenu narudžbenicu OBVEZATNO pošaljite poštom na našu adresu (za ODJEL PRODAJE) ili nam je faxirajte.
NAPOMENA: Zainteresirani mogu željene narudžbe izvršiti i osobno u prostorijama redakcije u Petrinjskoj 11 (4. kat) od ponedjeljka do petka (od 10 do 15h).
Za sva pitanja i informacije nazovite ODJEL PRODAJE na naše telefone: 01/435 179, 427 883, 429 810

U SLJEDEĆEM BROJU

HACKER





TOTAL ANNIHILATION

KINGDOMS





UPRAVO SMO VAM OTKRILI 3,4% SADRŽAJA SLJEDEĆEG BROJA

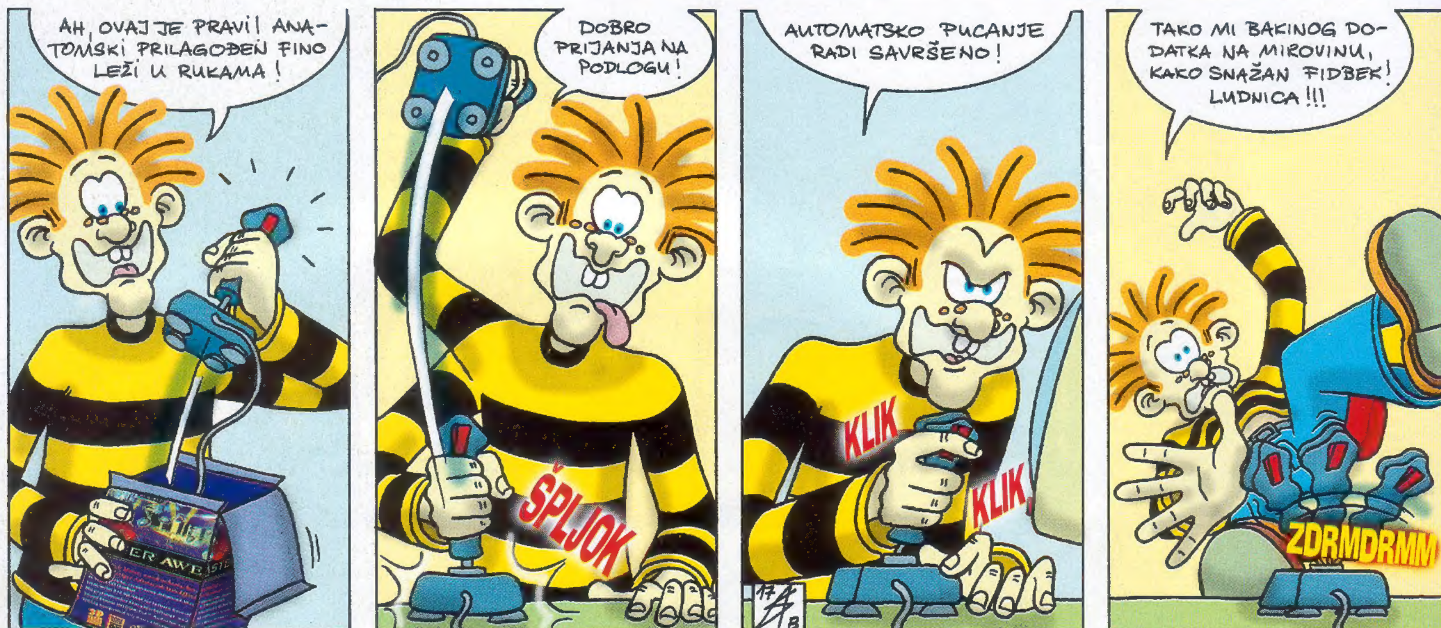
Potražite novi broj na kioscima u ponedjeljak, **1. srpnja!**

MALA ŠKOLA RAČUNALA

Joystick

CRTA I PIŠE GORAN STANČIĆ







goran@agram.com